PC MANIA®

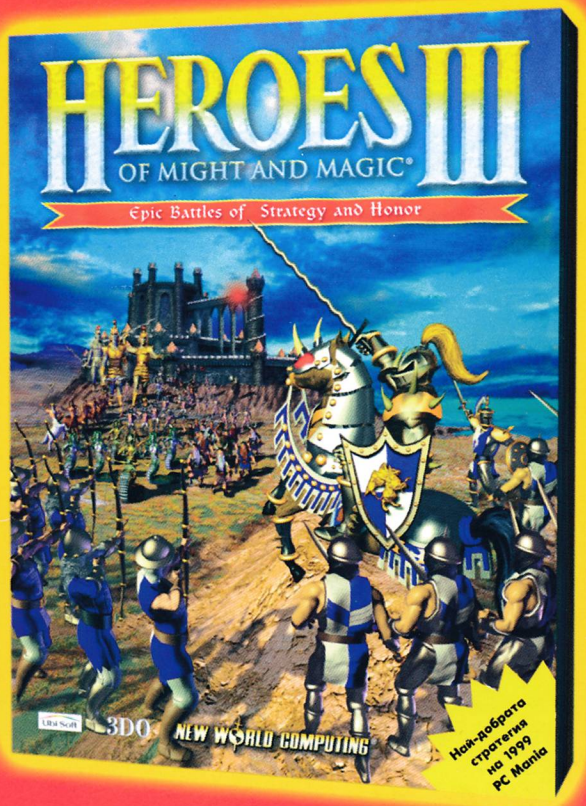
WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 5 (24), МАЙ 2000

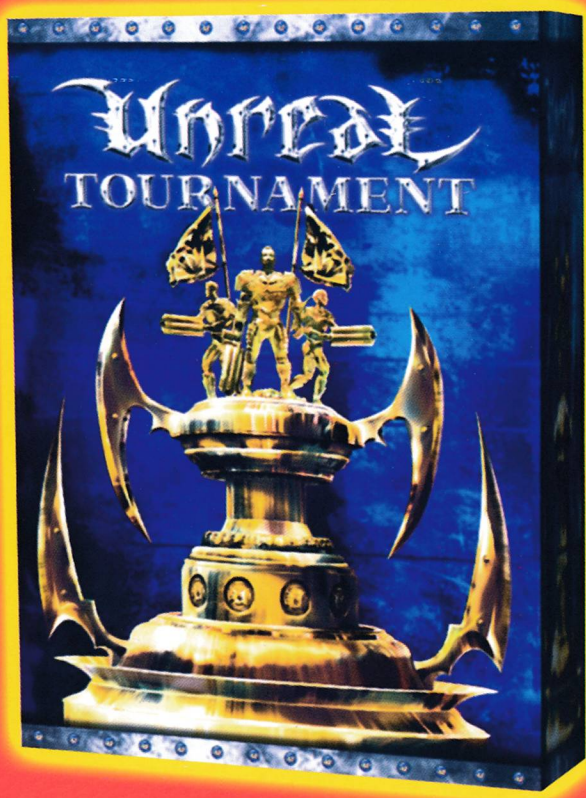
68 страници
3.90 лв. с диск
1.50 лв. без диск

Star Wars: Force Commander
HMM III: Shadow of Death
Commanche vs Hokum
Imperium Galactica 2
Rollcage Stage II
Messiah
F1 2000

NEED FOR SPEED
PORSCHE® UNLEASHED



НАЙ-ДОБРИТЕ ИГРИ НАКУП!



Лицензирани игри със стикер и сертификат може да закупите от:

СОФИЯ
Магазин PC Mania:
ул. "Цар Шишман" № 31
тел: 02/ 986 40 84

СОФИЯ
Магазин PC Mania:
площад "Славейков" № 9,
тел: 02/ 986 68 58

СОФИЯ
Stefani Multimedia
ул. "Княз Борис" №134
тел: 02/ 980 98 13

РУСЕ
Клуб "Joker"
ул. "Давид" №11
тел: 082/ 22 04 69

БУРГАС
"Multimedia"
ул. "П. Евтимий" №113
тел: 056/ 80 30 45

ПЛОВДИВ
"Angel Soft"
ул. "Костаки Пеев" №5
тел: 032/ 27 09 34

ЗА ПОРЪЧКИ НА ЕДРО И ДИЛЪРИ: тел. 02/963 10 86 02/66 91 24

PC MANIA

Екип

Автори

Генко Велев
Владо Георгиев
Георги Даскалов
Никола Дърпатов
Морган Кроу
Десислава Маркова
Момчил Милев
Ник Мортимър
Георги Пенков
Боян Спасов
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Иван Георгиев

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
email: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Цветоотделяне и експонация

Студио PC Mania

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Координати

Телефони

(02) 986-38-19, 987-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
redakcia@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg
IRC: irc.newnet.net #pcmania

НОВИНИ

PC Mania report 04
Hardware news 59

ТЕМА НА БРОЯ

Need for Speed Series 06

ИГРИ

Star Wars: Force Commander 06
Imperium Galactica 2 10
Need For Speed 5: Porshe Unleashed 14
Heroes of Might and Magic III: Shadow of Death 22
Messiah 24
Rollcage Stage 2 26
Star Trek: Armada 30
3D Helicopter Hunt 32
Nascar 2000 37
Majesty: The Fantasy Kingdom Sim 40
EXE 42
Last Call 44
Baldur's Gate 2 (preview) 46
F1 2000 48
Gunship! 50

РЕТРО

Day of The Tentacle 38

ХАРДУЕР

Celeron 2 срещу Spitfire 60

ИНТЕРНЕТ

Odigo 56
Cool Links 58

СОФТУЕР

Games' Music 50

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 52

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 54

PC MANIA REPORT

Изгубени в Космоса 2

U.F.S. Vanguard, задаващият се хит на компанията Red Storm, се очертава да бъде новата мания на почитателите на 3D космическите битки. Вие сте в ролята на командир на огромен кораб-майка, изучаващ непознати звездни системи и покоряващ чужди територии. Като капитан от Флотата на Обединените сили вашата работа ще включва защитата на Галактиката от набезите на злите представители на сектата Hierarchy of Man.

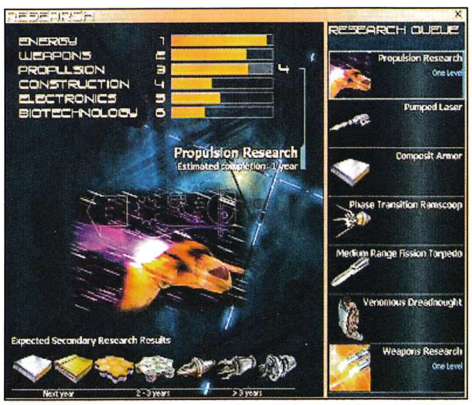
Самата игра е в third person перспектива и предлага уникална бойна система, която позволява обстрела на специфични области от вражеските кораби, след като предварително са проучени слабите им места. Освен това ще разполагате с екипаж от добре обучени войници, учени и дипломати, които ще можете да изпращате на стратегически мисии на различни планети из цялата галактика. Подгответе се да седнете на ръководното място някъде през август тази година, когато U.F.S. Vanguard ще бъде на пазара!

Изгубени в Космоса 3

През 1996 Empire Interactive пуснаха една игра, която се подвизаваше като shareware няколко години. Това беше походова стратегия със сюжет, достоен за прозвището класика в научната фантастика и носещ обикновеничкото име Stars!. Играта получи признание от критиците и множество верни последователи сред геймърите. Сега феновете могат да подскочат доволни, защото се задава дългоочакваното продължение – Stars! Supernova.

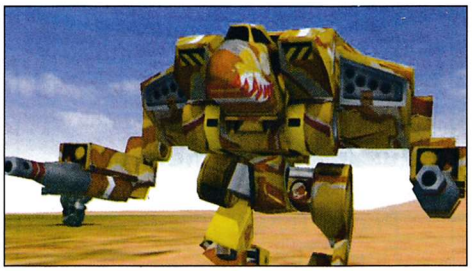
Тъй като новият продукт ще е комерсиален, той ще се опита да привлече вниманието на по-широка аудитория, като ще предложи нови допълнения към геймплея, помъдряло AI, приятен soundtrack, осъвременена графика и редактор за нивата. Главният герой е в ролята на лидер на цивилизация, която съвсем скоро ще бъде унищожена от предстоящата поява на нова звезда в непосредствена близост до родната ви планета. Задачата ви ще бъде да водите народа си към сигурността на нов дом.

По пътя ще преговаряте с други раси, ще сформирате съюзи и прекроявате невидимите граници на новата си планета. Понякога ще се налага да сключвате сделки с дипломати, пирати и извънземни номади, за да се сдобивате с ценна информация и нови технологии. Играта се разработва предимно за солова игра, но опцията multiplayer не е забравена. 16 души ще могат да играят през Интернет или e-mail. Очаквайте Stars! Supernova на пазара през август.



MechWarrior 4

Едва ли някой се е заблуждавал, че за успешната поредица Mech Warrior на Microsoft, ще може да се говори единствено в минало време. TJ Wagner, главният дизайнер на сериите, наскоро разказа накратко какво можем да очакваме от четвъртата част на играта.



Идеята на създателите е да се постигне допустимото връщане към аркадния оригинал. Затова със същинската разработка на Mechwarrior 4 се е захванал екипът, който донесе славата на BattleTeck за аркадните автомати в края на 80-те. Противно на първоначалните данни, играта ще има съвършено нов енджин, позволяващ презентацията на перфектни терени, детайлни машини и експлозии, както плавни анимации при висока резолюция. Настройките по оръжията ще се извършват значително по-лесно, дори няма да са задължителни, за да не представляват отблъскващ проблем за играчите, които не са запознати с предишните части.

Седем нови Mech-а ще бъдат добавени към списъка с познатите ни до момента, с което общият им

брой нараства до 21! Single player мисиите ще бъдат около 30. Колкото до multiplayer-а, вариантите са познатите ни king of the hill, deathmatch, capture, defend, assault и няколко други вариации на мрежовата игра, които Microsoft предпочитат да държат в тайна за момента.

Mechwarrior 4 ще се включи в коледната надпревара тази година.

Dawn of War

Dawn of War ни отвежда в примитивния свят на предците на Ч. Дарвин, където кроманьонци и неандерталци водят борба за оцеляване с... динозаври и природата (докато е била в труден пубертет). Играчът избира едно от възможните три праисторически племена, всяко със своите особености и подход към опасностите. Проклети птеродактили, тиранозаври и велосираптори ще ви гонят из джунглите, докато майката природа ще ви обсипва с вулка-

нична пепел и лава, клатейки земята под недодяланите ви крака в ритъма на поредното земетресение. Всичко това ще ви съпътства през 30-те нива, чудесно изобразяващи релефа на картите, променящия се климат и не на последно място реалистичните праисторически люде. Не, това не е екшън игра, а стратегия. В наличната информация се споменава за специални магии, с помощта на които ще можете да пазите племето си, както и да добивате нови умения. Dawn of War е предвидена за солова и мрежова игра. Разработена е от Illusion Machines. Продуктът вече се разпространява отвъд океана. Европейската премиера ще закъснее.

MDK2 готова!

Играта не само е напълно готова, но дори излезе версията за телевизионната конзола на Sega, Dreamcast. Дългоочакваният екшън все още не е на щандовете за PC-игри, но разпространителите обещават, че до месец продуктът ще е даден във фабриката за масово тиражиране.

Sudden Strike

Действието в Sudden Strike се развива през Втората световна война. Играта ще предлага внимателно планирани мисии за всяка от четирите страни, а именно Русия, Франция, Англия и Америка. Западните ни колеги вече са получили единични бройки и са възхитени от дълбочината на играта, интересните тактики, които се предлагат и чудесния геймплей. В общи линии задачите ви ще бъдат да прочистите даден регион от вражески бойци и завладяването

на все повече територия. "Всичко, за което се сетите, ще намерите в Sudden Strike". Заглавието излиза официално на пазара идния месец.

За геймърките...

Компанията Sierra е решила да разшири потребителския си контингент, като усилено твори софтуерни продукти, насочени към нежната половина от човечеството. Последното заглавие от нестандартния каталог на Sierra е iStyle. С негова помощ можете да изпробвате как бихте изглеждали с всяка от предложените 500 прически. Единственото условие за пълноценната работа с iStyle е да разполагате с качествена сканирана своя снимка. След това можете да се отдадете на безболезнено и не криещо опасни последици експериментиране. Освен богатия набор от прически, се предлагат виртуални сенки за очи, козметика от реномирани фирми (също виртуални :-)), безценни бижута и облекла. Казано накратко, стига да желаете, можете да изглеждате като английската кралица (на младини). Приложени са полезни съвети за съхраняване на външния вид и опция за дискусии между всички потребители на iStyle.

Ако ви се занимава с компютърно гримиране и желаете да впечатлите приятно IRC-гаджето си, като му изпратите снимка на новия си вид, можете да поръчате този продукт от интернет сайта на Sierra "само за $19.95":-)

САТЕЛИТЕН ИНТЕРНЕТ ОТ WWW.VIDEOMAXAVS.COM, ТЕЛ.:02/27 11 20, 25 10 67

STAR WARS® FORCE COMMANDER™

Винаги съм смятал, че търговската марка Star Wars е стопроцентова гаранция за невиждан пазарен успех на всеки продукт. Милионите фенове на "Междузвездни войни" са готови да дават мило и драго, само и само да се сдобият с поредната залъгалка, която да задоволи тяхната страст към популярната фантастична сага.

За жалост обаче може би няма да изляза съвсем прав. Напоследък LucasArts упорито се опитва да ме опровергае, въпреки че до известна степен и самият аз спадам към групата на индивидите, които са деформирани от Star Wars-лудостта. Все по-често геймърската фирма на Джордж Лукас пуска на пазар игри на тема "Междузвездни войни", чиито качества с чиста съвест могат да бъдат поставени под сериозно съмнение. Заглавията, които бяха създадени на базата на Star Wars: Episode I, не само няма да се впишат със златни букви в геймърските хроники, но вероятно до няколко месеца ще потънат в забвение.

Затова наистина се зарадвах, че LucasArts са изработили нова игра по класическата първа трилогия на "Междузвездни войни". С нескрито нетърпение очаквах да я изпробвам, тъй като Force Commander е първата стратегия в реално време от серията Star Wars. Освен това излизането й се забави повече от година над планираните срокове и това още повече изостри моето любопитство.

В интерес на истината обаче впечатленията ми от тази игра са доста противоречиви. От една страна, това е може би една от първите напълно триизмерни стратегии в реално време, където обектите и бойните единици са моделирани от полигони, но въпреки това не са твърде безформени и ръбести. От друга страна обаче, тази игра надали ще бъде възприета с отворени обятия от масовия геймър. Проблемът не е толкова във външния вид на играта и принципите на геймплея, а по-скоро в управлението. Има само една дума, която идеално ще пасне на интерфейса на Force Commander и тя е "УЖАСЕН".

Force Commander е живото доказателство как твърде усложнени и нелогични принципи на управление могат почти да разбият на пух и прах един потенциален геймърски мегахит. Проблемът е, че играчът трябва да използва половината клавиатура, само за да движи камерата около своята войска. Всъщност намирането на сравнително добра гледна точка може да се окаже истинска главоблъсканица. Докато разберете откъде стрелят по вашите войниците и докато успеете да завъртите камерата в правилната посока, половината ви армия ще се е преселила в отвъдното. Просто в стратегиите в реално време

събитията се развиват твърде бързо

и невъзможността за светкавично ориентиране в ситуацията е меко казано непростима. Така че докато играете на Force Commadner неведнъж ще ви се наложи да викате на помощ "Силата" и да споменавате женската част от семействата на програмистите, изработили интерфейса.

Ако се абстрахираме от гореспоменатия недъг и успеем да се преборим с гадния интерфейс обаче, играта си остава доста добро

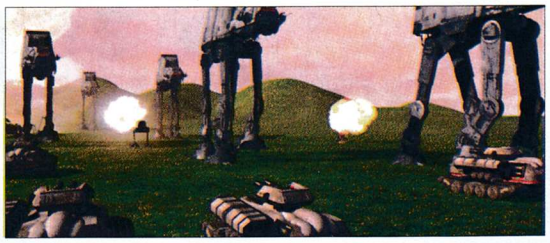
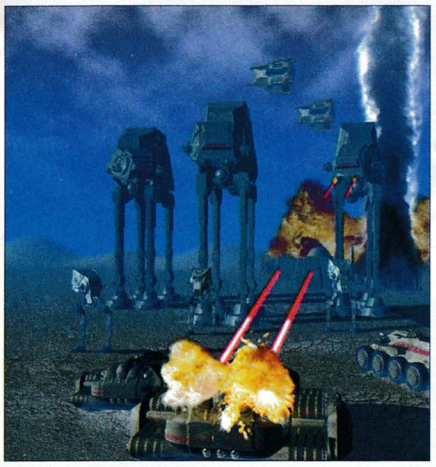
REAL TIME STRATEGY

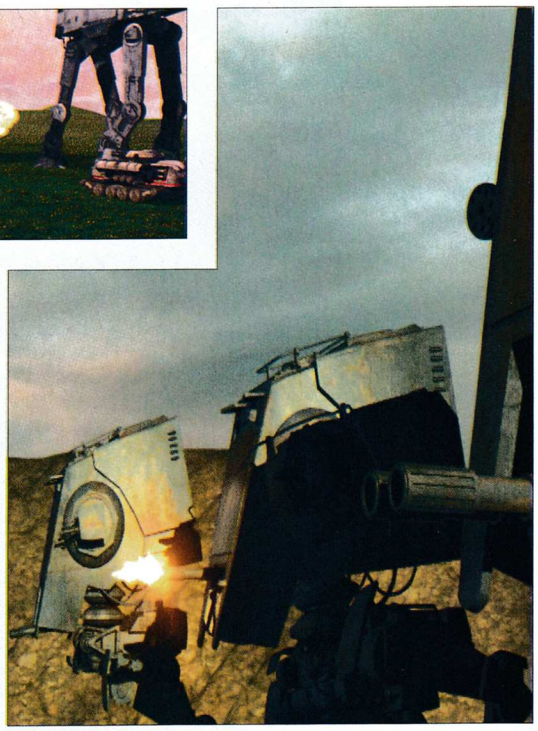
графика	★★★★★
звук	★★★★½
геймплей	★★★½
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател
LucasArts www.lucasarts.com

системни изисквания
Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98, DirectX, 3D Video card 8 MB, 4xCD-ROM



попадение. Force Commander ще ви позволи да се впуснете във всичките сухопътни битки, които сте гледали във филмите от серията "Междузвездни войни". Дори курсът на обучение, който би трябвало да ви помогне да свикнете с гнусния интерфейс, е оформен като завръзка и ви хвърля в центъра на събитията от Star Wars: Episode 4 - "Нови надежди".

Започвате играта като млад имперски офицер, който се учи как се юркат щурмоваци из пясъците на пустинната планета Татуин. Докато демонстрирате на вашите тъпоумни кашици кой командва парада внезапно получавате заповед, че някъде близо до вас е паднала капсула с два дроида на борда. Заповедите на главното командване са да заловите роботите, заедно с поверителната информация, която притежават, и да ги предадете на Лорд Вейдър. След няколко битки със скитащи банди от "пясъчни хора" успявате да намерите въпросния спасителен кораб. За жалост обаче някой друг вече е успял да се докопа до дроидите. Оказва се, че това са местните вехтошари и търговци на механизми "втора ръка", известни още като "джаваси". Те дори вече са успели да продадат роботите. За награда разбивате тяхната подвижна база и отивате да търсите кой е мистериозният купувач. Следите ви отвеждат в къщата на някой си Оби Уан Кеноби. Той обаче успява да се измъкне от планетата заедно с двата дроида. Помага му собственикът на контрабандистки кораб със странното име "Хилядолетния Сокол"...

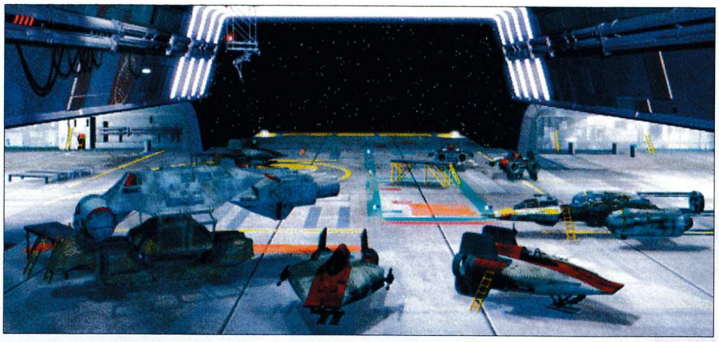
Всичко това ви звучи познато, нали? Всъщност това е само началото. Оттук нататък започва вашата кариера като полеви офицер. Ще трябва да направлявате в битката армия от щурмоваци, бронирани машини, четирикраки ходещи канонерки AT-AT или пък техните по-малки двукраки събратя AT-PT и AT-ST. В битката ще се включат и различни летящи бойни единици като TIE-изтребители, TIE-бомбардировачи, бунтовнически спидери, Y-wing-ове и какво ли още не. В процеса на военните действия всяка бойна единица трупа опит и става все по-силна. Така че имате изгода да се грижите добре за своите най-добри войници и да си създадете елитен наказателен отряд.

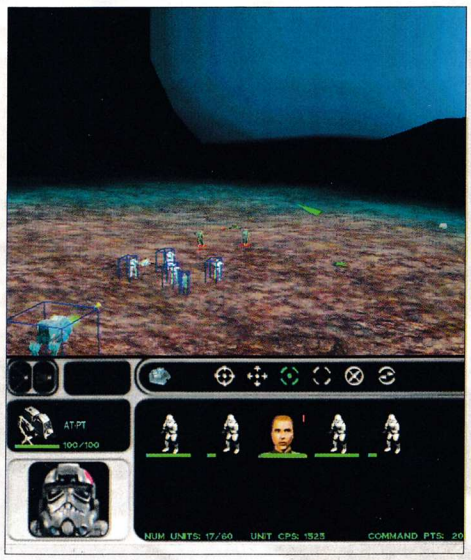
За жалост създателите на Force Commander не са положили достатъчно усилия да разработят качествен алгоритъм за придвижване на частите. Често явление е половината от вашата войска да заоре в някой хълм и да не може да помръдне, докато другата половина препуска в някаква незнайна за вас посока. Обикновено докато се опитвате да помогнете на вашите бойни части и полагате неимоверни усилия да ги вкарате в правия път, останалата част от войската ви се хвърля в някое безсмислено, кръвопролитно сражение, геройски загива и ви принуждава да рестартирате мисията. Освен всичко друго е и доста трудно да движите в една и съща група различни видове военни единици като например ходещи бойни машини и спидери...

Доста любопитна е обаче **системата за събиране на ресурси.**

По този показател Force Commander доста се различава от другите стратегии в реално време. В случая няма да ви се наложи да строите работници и да копаете минерали. Вашите ресурси са така наречените командни точки (command points). Получавате ги, когато демонстрирате лоялност към своите командири и изпълнявате техните мисии. Казано на прост език, получавате пари като ликвидирате маскимален брой противникови части. Доста точки получавате и когато завземете някое от наличните вражески ресурсни депа, които са разхвърляни

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20





тук-таме из картата. В началото на мисията трябва да си направите команден център, чрез който да викате подкрепления от флагманските кораби, обикалящи в орбита около планетата. Всички бойни единици и сгради пристигат със совалки от космоса и, разбира се, ще ви струват доста командни точки. Това е доста добро хрумване, тъй като можете изведнъж да стоварвате сериозни подкрепления от бойни части във всяка част на бойното поле, в случай че събитията започнат да отиват на зле. Това е полезна функция, тъй като доста от вашите единици се движат твърде бавно и вероятно ще ви сксъат нервите, преди да стигнат своето местоназначение... Така че ще се наложи да избиете доста врагове, преди да можете да си поръчате например огромните крачещи бойни машини AT-AT, които, както сигурно си спомняте добре, направиха на пух и прах бунтовническата база на ледената планета Хот в "Империята отвръща на удара".

Всъщност ще се сражавате както от страната на Империята, така и на Бунтовническия съюз. Не се наемам да разсъждавам върху това коя от двете фракции е по-силна, защото са твърде различни. Имперските сили определено притежават по-мощни оръжия. От своя страна бунтовниците са по-добре защитени и могат да действат изненадващо и безшумно. Всъщност тяхното основно оръжие е превземането на вражески сгради и бойни части. При подобен тип операции бунтовническите инфилтратори с лекота се справят с охраняващите щурмовици. По този начин имперските лазерни кули или непобедими крачещи AT-AT изведнъж могат да се обърнат срещу своите доскорошни господари.

Всъщност възможността пехотата да превзема цели сгради и военни машини до известна степен разваля баланса на играта. Вместо да фокусира вниманието си върху битката, геймърът трябва да внимава дали вражески войски не се прокрадват към неговата база. Колкото и концентриран обаче да е играчът, вероятността да изпусне нещата от контрол е повече от голяма. Единственият сигурен начин за защита е навсякъде да се поставят охраняващи пехотинци. Това обаче често превръща играта в едно малко мъчение...

Трябва да имате предвид обаче, че системата с командните също до известна степен разрушава баланса на играта. Когато едната страна започне да понася сериозни поражения, противникът стремително натрупва командни точки и става все по-силен. На практика това означава, че най-добрата тактика за победа е използването на популярния метод "ръш" или казано с други думи - светкавична атака с всички налични сили. Така в повечето случаи губещият няма почти никакъв шанс да се изправи на крака. Но от друга страна и в реалните войни обикновено е така, нали...?

Има и още едно доста странно хрумване във Force Commander. Става дума за това, че класическият саундтрак на Star Wars е сериозно модифициран. Някой безумец е решил да си прави авангардни експерименти с музиката на играта и в крайна сметка е създал една голяма

боза с лимонада

Въпросният индивид вероятно е решил, че познатият на всички ни звук от "Междузвездни войни" трябва да придобие малко по-съвре-

менно звучене. В крайна сметка оригиналните парчета от филма са мискирани с електронна музика, която дори малко напомня Фетбой Слим.

Като поклонник на клубния саунд въпросната идея ми се струва доста любопитна, но само в сферата на експериментите. От друга страна обаче, фенът на Star Was в мен определено негодува. Трудно бих могъл да си представя как напушени тийнейджъри танцуват в Индиго на фона на Имперския марш например. :-))) Слава Богу, музиката може и да се изключва, а в пиратското копие на играта дори е изрязана... :-)

За разлика от музиката, специалните ефекти стопроцентово пресъздават атмосферата на Star Wars. Оръжията на всяка бойна единица издават свой собствен звук, който се покрива едно към едно с първоизточника си от филмите на Джордж Лукас. Главните действащи лица в играта пък са озвучени с гласовете на първокласни холивудски актьори...

Всъщност не мога още да кажа дали появата на тази стратегия ме радва или ме натъжава. При създаването на Force Commander фирмата LucasArts допусна една фатална грешка – заряза старата графична система в стил Starcraft и Command&Conquer, загуби си ума по новата триизмерна лудост и пренаписа цялата игра с абсолютно нов енджин. По този начин геймърската компания на Лукас забави излизането на тази стратегия с повече от година, излишно изостри апетита на геймърите и накрая си направи харакири с един в общи линии не особено впечатляващ, а на моменти дори дразнещ, продукт. Ако не бяха тръгнали да преработват играта и бяха я пуснали преди година в стария двуизмерен вид, хората от LucasArts вероятно щяха да се радват на небивал успех. Те сигурно щяха да притиснат в ъгъла Starcraft, а Command&Conquer 2: Tiberian Sun вероятно изобщо нямаше да види бял свят.

Сега обаче създателите на Force Commander могат само да надяват, че Силата ще им помогне да си изплатят инвестираните средства. Ако обаче продължават да правят такива недоработени игри, Силата със сигурност скоро ще им обърне гръб за вечни времена... И все пак може би си заслужава да опитате Force Commander, дори и само за да изгледате 5-минутното интро и филмчетата между мисиите. Все пак нека не забравяме, че и това е Star Wars :-)

Момчил Милев

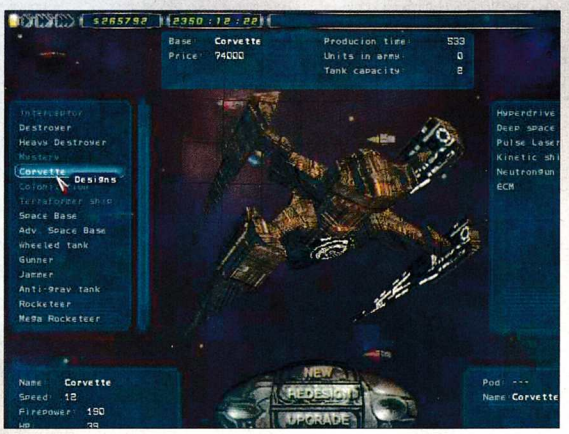
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

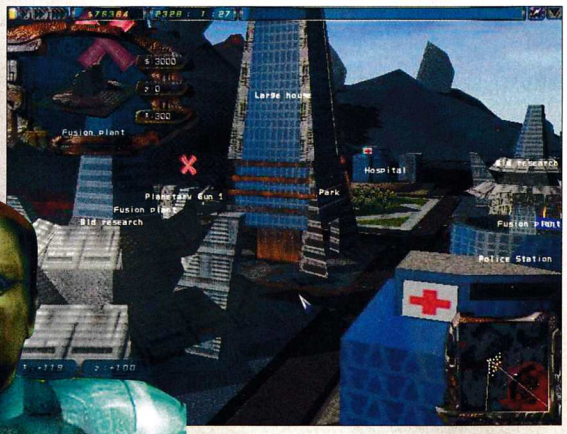
IMPERIUM GALACTICA 2

Преди цяла една вечност светът на компютърните игри бе попълнен от космическата стратегия в реално време Reunion, създадена от унгарски програмисти (всъщност става въпрос за 1993-та или 1994-та година, но в случая 6-7 години са наистина цяла вечност). По това време в този жанр абсолютният и неоспорим господар бе Master of Orion на Microprose, но въпреки това Reunion накара геймърите да й обърнат внимание. Играта предоставяше няколко нови неща спрямо Master of Orion, но имаше и един сериозен недостатък – прекалената линейност на сюжета – винаги по едно и също време се случваха едни и същи събития, за които трябваше да сте предварително подготвени по точно определен начин – в противен случай губехте играта без нищо да зависи от вашите умения или от развитието на колониите ви. Въпреки това създаденият интерес бе достатъчен, за да привлече вниманието на големите компании – дистрибутори и ето как унгарците навлязоха в сериозния бизнес. Следващото им произведение излезе под името Imperium Galactica и в него влизахте в ролята на офицер – новобранец, който отговаря за една малка колонийка някъде в затънтения край на галактиката, като има на разположение и 2-3 дребни космически корабчета. Оттук нататък трябваше да се справите с цял куп проблеми и успешното им решаване водеше до постепенното ви израстване в йерархията. Сега вече стигаме и до новата IMPERIUM GALACTICA 2. Тази нова част е базирана върху първоизточника Reunion, но е действително многократно по-добра и интересна. И тук не става въпрос за многобройните видеоклипове, които се появяват при всяко по-значително събитие (не случайно играта се разпространява на цели четири CD-та) – разбира се, те също допринасят за създаването на интригуваща атмосфера, но главното е невероятно добрият gameplay! В нея маниаците на тема космически стратегии ще намерят всичко, за което могат да се досетят!

Началото на играта е съвсем типично – можете да изберете да играете кампания, отделни сценарии или "skirmish mode". В сценариите няма нещо особено – трябва да постигнете определени цели при специфични стартови условия или с определени ограничения, но за сметка на това кампанията е доста нетрадиционна и с интригуващ сюжет. По принцип из цялата игра ще можете да откриете общо някъде към 15 различни раси, но част от тях изпълняват съвсем ограничени функции; основните раси (сред които и хората) са три – и именно те са основата на трите "под-кампании", които обаче са обединени от един общ сюжет. Няколко думи за "skirmish mode" – тази опция липсва в първоначалната версия на играта, но от унгарския сайт можете да си изтеглите patch, който поправя този пропуск – "skirmish mode" е всъщност игра на случайно генерирана карта и с определени от вас начални раси и условия (което май е и единствената възможност да поиграете с всички налични раси).

Колкото до сюжета на кампанията – той е сравнително оригинален – някога, преди много векове, генетичните учени на хората са създали "абсолютния човек" – практически безсмъртен и с необятни умствени и физически способности... и естествено започнало и "производството" на армия от такива полубогове. Но секретността на проекта станала и неговият





графика	★★★★☆☆	PC CD ROM
звук	★★★★½☆	
геймплей	★★★★★☆	
общо	★★★★★☆	

издател
Digital Reality / GT Interactive
http://www.gtgames.com/games/ig2/

системни изисквания
Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM, Win 9x, 3D Video /recommended/

RTS

главен враг – цялата необходима информация била записана и се съхранявала на "memory" кристали в един-единствен екземпляр, а когато започнало използването на откритието за военни цели, един от създателите на проекта откраднал кристалите и ги разпръснал на случайни места из цялата галактика. Така познанието било загубено за вечни времена – но пък останали легендите за това, че човек някога е можело да стане безсмъртен. Стремежът да се преоткрие това познание довел до спонтанното образуване на

"Brotherhood of Tears"

полусекретна и полувоенна организация, която с течение на вековете набирала мощ и трупала искрица по искрица откъслечни сведения за вероятното местонахождение на кристалите. Намирането на тези кристали е и главната цел на кампанията – но за да достигнете до тях, ще трябва да преминете през много препятствия! Играта никак не е лесна дори и на "easy" mode, а на "normal" си е направо сериозно предизвикателство. Това не винаги си проличава в началото – ако имате малко късмет доста време ще се чувствате почти всесилни... докато изведнъж не почнат да ви бият "шамари" от всички страни и за отрицателно време ще останете без флота, а планетите ви с бясна бързина една след друга ще стават собственост на врага.

По време на самата игра ще трябва да колонизирате нови планети, да развивате вече създадените си колонии, да изобретявате, да конструирате танкове и космически кораби, да строите флотилии и да защитавате колониите си, да се занимавате с търговия, шпионаж и контрашпионаж, да лъжете и мажете (т.е – да се занимавате с дипломация) и да проведете доста голямо количество космически битки!

Основният ви ресурс за всички действия е само един – парите. Добрата новина е, че веднъж построени корабите, сградите и защитните съоръжения не изискват повече пари за иркеер, но пък за да работят постройките ви по колониите, ще трябва да им осигурявате енергия и работници. Не големи суми пари ще можете да печелите от търговия или чрез шпионите си, главният ви източник обаче е

само един – данъците! Можете да променяте нивото на данъците в доста големи граници, но много високите данъци за 2-3 месеца ще доведат до бунтове, а дори и средното данъчно облагане предизвиква сериозно недоволство и намаляване на населението ви. За щастие ще можете да строите различни "увеселителни" сгради, които да намаляват това недоволство и ви позволяват да скубете посериозно колонистите – като например кръчми, паркове, фитнес-центрове и стадиони. На всяка цена трябва обаче да не лишавате колониите си от някои основни сгради и съоръжения – жилища, болници, заводи за храна и полицейски участъци. Липсата им не само много бързо влошава морала на колонистите, но може да доведе дори до някои неблагоприятни случайни събития. Например липсата на болници може да доведе до епидемия или пък до дрогиране и избухване на бунтове сред армията (екипажите на танковете), а липсата на полиция пък може да доведе до завземането на властта от мафията и обявяването на цялата планета за независима пиратска колония.

Бойните действия се водят както в космоса, така и по повърхността на планетите. В Master of Orion битките по земя се "изчисляваха" от компютъра, но тук за сметка на умело маневриране можете да спечелите значителни предимства. Единствените подвижни наземни войски са танковете, като можете да изобретявате и да конструирате различни типове танкове, точно както изобретявате и конструирате космически кораби. Освен танкове можете да строите и различни стационарни наземни защитни сгради, както и планетарни оръдия (стрелящи по корабите на орбита около планетата), а над планетата можете да разположите орбитални защитни станции.

Космическата ви флота е построена на принципа на стратегията Rebelion – съставена е от бойни кораби и от изтребители. Можете да променяте дизайна на бойните кораби по собствено желание, но не и на изтребителите. Първите два типа изтребители са практически безполезни за атака по корабите, но от третия нататък вече представля-

ват доста сериозни противници. По време на битка

можете да указвате конкретни цели на корабите

(но те стрелят и сами), но не и на изтребителите – единствено ги разделяте на две групи – за защита на собствените кораби от противниковите изтребители и за атака на противниковите кораби. Един сравнително дребен проблем е, че не можете да укажете кои точно изтребители с какво да се занимават – но вероятно иначе битките щяха да станат прекалено сложни за управление.

Единственият начин да превземете чужда колония, която има каквато и да е защита, е да спечелите битката в космоса и после да стоварите десант от танкове. За да го направите обаче, трябва да не забравите предварително да качите необходимите ви танкове от някоя ваша планета. Това обаче ви подлага на сериозен риск, тъй като пък загубата на кораб в космическа битка води (съвсем логично) и до загуба на натоварените на него танкове.

Няколко думи и за изобретяването – за да извършвате research, имате нужда от три неща – от пари, от време и от необходимия брой изследователски центрове. За парите и времето всичко е ясно (все пак има една допълнителна подробност – разполагате с опция да удвоите парите и да намалите необходимото време наполовина); с изследователските центрове нещата обаче са малко по-сложни – всяко откритие изисква наличието на минимален брой изследователски центрове, при това от точно определен тип – за танкове, за кораби и за сгради – което ви принуждава да строите астрономически брой такива центрове. Освен това дори и да имате необходимия брой от всички типове, няма да можете да извършвате research на повече от едно откритие едновременно. За щастие това си има и добра страна – не е проблем да строите на една и съща планета по няколко различни изследователски центрове и да ги включвате и изключвате в зависимост от нуждите.

Играта нямаше да има добър gameplay, ако нямаше и добър интерфейс. Няма да успеете да оцените веднага достойнствата на интерфейса, тъй като той е доста сложен и има многобройни "скрити" възможности. С напредването на играта обаче ще започнете да добивате впечатление за това какви усилия са вложени за неговото създаване и колко добре е обмислено всичко. Освен това е предвидена и възможност компютърът да поеме управлението на едни или други аспекти от вашите колонии – например опцията "civilian" възлага на AI-то строежа на жилища, източници на енергия, на различни функционални сгради и на сградите за подобряване на морала. Допълнително можете да указвате в каква пропорция да се разпределят наличните парични средства – за research, строителство и производство (на космически кораби и на танкове), както и да укажете на AI-то бюджета, който му отпускате, т.е. каква част от наличните пари му разрешавате да изхарчи по свое усмотрение за функциите, които сте му възложили.

Последното, но не и на последно място, достойнство на Imperium Galactica 2 е и много добрата (за жанра, разбира се) графика и прекрасното звуково оформление. Всички важни съобщения се дублират и с глас, а пък реалистичните викове и възклицания по време на битка предават особена атмосфера на мероприятието, освен това допълнително разполагате и с абсолютно безполезната, но пък забавна възможност по време на битка да наблюдавате от "първо лице" от кабината на някой изтребител.

Като заключение – това най-добрата космическа стратегия, която е правена след Master of Orion 2, и е задължителна придобивка за всеки фен на този жанр.

Ник Мортимър

СУПЕРМАНИАКАЛЕН РАЗВЛЕКАТЕЛЕН КОМПЛЕКС

засега в Бургас, скоро и в други градове...

VIRTUAL WORLD

Интернет и гейм зала с почти 100 компютъра

Свръхбърз интернет доставчик за Бургас и региона

Киберкафе "Виртуален свят"

Кафене със 150 места

Измина по-малко от година от излизането на Need For Speed 4 — High Stakes и въпреки неоспоримите достойнства и добрите продажби на това популярно рали, започнаха да се усещат първите признаци за изчерпване. Причината за това ми мнение е, че четвъртото издание на известната автомобилна симулация не предлагаше почти нищо ново в сравнение с предишните, а и на пазара започнаха да излизат качествени конкурентни продукти, които бавно и методично се заеха с трудната, но не и непосилна задача да щурмуват върха. Това накара хората от Electronic Arts да вземат мерки, така че чудесната поредица да не заприлича на латиноамерикански сериал и резултатът вече е налице. Той се нарича "Porsche Unleashed" и съчетава в себе си всичко добро от света на компютърните ралита.

Новата игра е изцяло посветена на историята на автомобилите-мечта. А Need For Speed-банерът на сайта на автомобилната фирма ме навежда на мисълта, че освен желанието си да затвърдят за пореден път лидерската си позиция на пазара на автомобилни симулатори, Electronic Arts са били силно изкушени от идеята да създадат игра, която на практика си е чиста реклама на Порше.

Историята на една от легендите на немското автомобилостроене води началото си от 1900-та година, когато на световното изложение в Париж е демонстриран електроавтомобил, произведен от младия конструктор и тест-шофьор — Фердинанд Порше. През 1928 година като технически директор в Daimler той взима участие в конструирането на легендарните спортни автомобили Mercedes SS и SSK, които може би познавате от игри като Grand Prix Legends и Spirit Of Speed, представени вече на страниците на PCMania. 1931-ва е годината, през която в Щутгарт е основано конструкторското бюро на Ф.Порше. В него през периода 1933-38 година е създаден най-продаваният за всички времена автомобил — "бръмбарът" на Фолксваген. След войната ръководството вече е поето от Порше-младши и върху основата на части и компоненти от VW конструира първото Porsche, което вижда бял свят през 1948 година. Този модел носи името 356 и се след множество модификации се произвежда до 1962 година. През това време се появява и

първият състезателен автомобил – Porsche 550 Spyder

един модел с революционни технически характеристики за времето си. През 1964-та започва производството на емблематичния за Porsche модел – 911, който силно модифициран, но запазил всичко характерно от оригинала, продължава да се произвежда и в наши дни. 1970-та е годината, през която концепцията за спортен автомобил се променя драстично с излизането на моделите 914-4 и 914-6, които освен с безбройните технически нововъведения се отличават и с извънредно странен дизайн. Същата година носи пълен триумф за спортната модификация 917, която печели всички състезания, където участва. През 1974 година на Парижкото автомобилно изложение е представено Porsche 911 Turbo и така се слага началото на турбо-ерата в автомобилостроенето. През 1977-ма новият 928 става първият и единствен спортен автомобил обявен за "кола на годината". 80-те и началото на 90-те години бележат края на "златната ера" за Порше и въпреки кризата фирмата бързо се изправя на крака и предлага на почитателите на екстремно бързите и с прекрасен дизайн 911 Carrera S, Boxster и 911 GT1.

Малка част от тази история, заедно с автентични снимки на моделите ще откриете в Need For Speed — Porsche Unleashed и така лесно ще придобиете представа за развитието на фирмата, а и на световното автомобилостроене през последните 50 години.

Новото заглавие от каталога на Electronic Arts е

рали

графика	★★★★★★
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★½

PC CD ROM

PlayStation

издател
Electronic Arts
www.needforspeed.com

системни изисквания
Pentium 200, 32 MB RAM,
3D accelerator 4MB, Windows 95/98

изключително мащабен проект

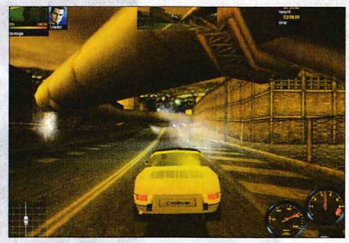
който съчетава в себе си историята, настоящето и бъдещето на един от най-добрите автомобилни производители. Достатъчно е да погледнете само списъка на участвалите в създаването на този автомобилен симулатор, за да станете наясно, че в днешно време не е достатъчно само да имаш добра идея, но и средствата да я осъществиш. Очевидно това не е проблем за гиганта в развлекателната компютърна индустрия, който е впрегнал усилията на внушителен интернационален екип. Количеството на участвалите в създаването на новия Need For Speed се доближава до това на средна холивудска продукция.

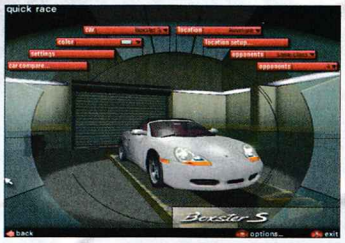
Не случайно споменавам Холивуд, тъй като още със стартирането на играта ще ви грабне невероятното интро, което създава чудесна атмосфера и със сигурност ще привлече вниманието дори и на тези, които не си падат особено по автомобилните ралита. Началното филмче ни пренася за около пет минути във фантастичния свят на Porsche, където всичко може да бъде обобщено в думи като устрем, скорост и емоция. Там ще видите в действие прекрасните спортни автомобили, които са мечта за почитатели и колекционери от цял свят. А ако желаете повече информация и автентични снимки, можете да ги получите от менюто Time Line. В случай че искате да се запознаете по-отблизо с избрания от вас автомобил, можете да преминете през изключително любопитен

виртуален тур из купето на колата

Вратите, предният и задният капак се отварят, а за най-любопитните е предвидена възможността да хвърлят поглед върху интериора и арматурното табло на вашето Porsche. Всичко това става изключително лесно и причината за това е в традиционно добрия интерефейс, с който се отличават продуктите на Electronic Arts.

В самата игра можете да застанете зад волана на почти всички модели, пускани от фирмата на пазара от началото през 1948 година до невероятните състезателни модификации, които дори и да имате желанието и съответното количество пари, едва ли ще успеете да си ги купите. Преди това обаче да стане факт ще е необходимо да изберете някоя от предложените ви физиономии на шофьори, а и да измислите името, под което ще се подвизавате оттукнататък в играта. Избраното от вас пък ще се появи на регистрационния номер на колата, която управлявате. Както и в предишните издания не всички автомобили са достъпни още от самото начало. Най-бързото и най-доброто от заводите в Щутгарт можете да получите само ако постигнете необходимия брой победи в някои от видовете състезания, които хората от Electronic Arts са ни приготвили.





Като споменах състезания, с дълбоко прискърбие трябва да отбележа, че производителите на най-популярното компютърно рали са изоставили чудесният вариант, в който можеше да премерите сили и шофьорски умения със служителите на пътната полиция. Не знам какво е накарало авторите да зарежат тази изключително забавна форма на игра, но все ми се струва, че това има нещо общо с неприкрития рекламен характер на новия Need For Speed и имиджа на автомобилите Porsche. Липсата на гонитбата с катаджии е заместена с нова игра, наречена Factory Driver. Тук трябва да се вживеете в ролята на тест-пилот от екипа на Порше и да застанете зад волана на специално изработените спортни модели. За да станете такъв обаче, ще е необходимо да изпълните серия от задължителни задачи по майсторско шофиране. С първата от тях – слалом – ще ви запознае шефът на тест-екипа Ролф, а за да добиете пълна яснота, можете да прегледате картата, на която е отбелязан точният маршрут и упражненията, с които ще трябва да се справите.

В добре познатия ви Single Player възможностите са три: Quick Race, Knockout и новия Quick Knockout. В Quick Race можете да се пробвате по избрана по вас единична писта с някоя от колите, които са достъпни за вас. Knockout е поредица от състезания, чиято бройка зависи от количеството на вашите противници. А те могат да бъдат най-много седем. Смисълът на състезанието е в това, че последният завършил отпада и така до последната писта, където двамата най-добри решават в пряк двубой спора за първото място. По подобен начин стават нещата и в Quick Knockout, но тук пистата е една и се завъртат толкова обиколки, срещу колкото противници сте решили да се борите, като с всяка следваща отпада най-слабият. В Single Player можете също да избирате и видовете автомобили на вашите опоненти. А те могат да бъдат следните: същият автомобил като вашия, от същото време, клас или на случаен принцип. За да се възползвате максимално от тези възможности, няма да е зле да сравните техническите показатели на вашата кола с тези на противниците ви, тъй като ако се впуснете в надпревара с моделите отпреди 40 години срещу най-новото, просто няма да имате никакъв шанс за победа.

В така наречения Evolution ще се сблъскате с нещо, което силно наподобява Career от миналото издание на играта. В тази игра Porsche-тата са разделени условно на три групи според годините, през които са произведени. Това са Classic Era, която включва автомобилите от 40-те, 50-те и 60-те години. Втората група е наречена Golden Era и в нея попадат колите създадени през следващите две десетилетия. В Modern Era ще се запознаете с моделите появили се през последните десетина години до наши дни. Това са имената и на поредицата от турнири, през които ще преминете, за да достигнете крайната победа. Важно е да знаете, че победата във всяка една от групите ще ви отвори възможността да спечелите в честна битка някой от екзотичните състезателни автомобили Porsche. Както можете да се досетите, за конкретното състезание ще разполагате само с автомобили от съответната епоха като започвате задължително с модела 356 от Classic Era. Цената на този автомобил е 11 000 USD, точно толкова, с колкото разполагате и вие, така че единственото, което ви остава, е да посетите гаража, да прегледате предложенията за нови и употребявани коли от този клас. Преди да пристъпите към купуване можете да опитате и така наречения Test Drive, който се състои от една обиколка на пистата при сравнително натоварен трафик. Ако решите да купувате от втора ръка, е добре да знаете, че обикновено те са доста повредени и имат нужда от сериозен ремонт. А това, както знаете, се прави с пари. Пари са необходими и за усъвършенстването на автомобила. Ако искате да смените старите гуми, скоростна кутия, окачване, спирачки можете да свършите тази полезна работа в менюто Parts. В Car Setup е възможно да промените настройките на различните системи от колата, така че да постигнете максимално удобство при карането. Paint Shop е познатата ви и от предишните издания на играта бояджийска работилница, с която можете да променяте цвета на купето и на вътрешния интериор. В случай че смачкате сериозно возилото си и имате необходимите за поправка средства, изберете Rapair, за да ликвидирате последствията от майсторското си каране. Важно да се отбележи, че за да продадете стария си автомобил,

трябва да притежавате поне още една кола

Преминаването в следващата серия от състезания става само след като сте успели да се класирате между първите трима. За всяко участие, в зависимост от мястото, което сте заели, получавате определен брой точки и пари. В края на всеки турнир, ако представянето ви е повече от достойно, можете да спечелите някое от състезателните Porsche-та като 550A Spyder, 911 GT1 и други.

Както с автомобилите, така и при пистите в са-

мото начало няма да имате достъп до всички. Тези, с които ще започнете, са Монте Карло, Лазурния бряг, Нормандия и Пиринеите. Всяко от трасетата е в няколко варианта според посоката на движение (напред, назад, напред/огледално и назад/огледално). Можете да определяте натовареността на насрещното движение, но дори да изберете най-тежкия трафик, едва ли ще срещнете кой знае какви трудности в преодоляването му. В това издание на Need For Speed пистите са балансирани по трудност. Във всяка има доста остри завои, скоростни отсечки, наклони и преки пътища, които понякога се оказват по-трудни за преодоляване и е напълно възможно да ви забавят вместо да ви осигурят предимство пред противниците ви.

В NFS — Porsche Unleashed прави впечатление подобреният изкуствен интелект на противниците ви. Този път нивото на трудност влияе не само върху уменията на компютърните ви опоненти. Ако изберете степента Expert, ще забележите, че автомобилът става много по-труден за управление, а пораженията при всяка катастрофа по-сериозни. Повредите засягат окачването, купето, управлението и кормилната уредба. В зависимост от стила ви на каране и катастрофите, които направите, ще усетите, че от един момент нататък колата ви започва да става все по-трудно управляема, занася на завоите и така ще са ви необходими много повече усилия, за да успеете да достигнете до победа.

Графичното оформление на NFS 5 е най-доброто, което някога съм виждал в света на компютърния рейсинг. Пистите са оформени по такъв начин, че човек започва да се чуди дали да кара или да се любува на невероятните пейзажи. Особено впечатляващи са нощните писти, където светлината от фаровете ви ще огрява съседните обекти от околността или ще се отразява от колите пред вас. Прекрасно моделираните автомобили създават чувство за реалност, каквото до този момент никога не съм срещал в игрите от този жанр. Звукът също е на стандартно високото за продуктите на Electronic Arts ниво. Единствената забележка е към музиката, която е еднообразна, бързо омръзва и кара човек да я спре, за да може да се отдаде на симфонията от звуци, съпътстваща бясната надпревара по трасето.

С Need For Speed – Porsche Unleashed се сложи краят на това, което познавахме до този момент. Ако се запази тенденцията поредицата да бъде с чисто рекламен характер, в бъдеще вероятно ще се появят игри, посветени на Ferrari, Lamborghini, Jaguar и други легендарни производители на автомобили от висока класа. С новия NFS, Electronic Arts внесоха сериозни промени в едно от най-популярните си заглавия, но запазиха в него основните принципи за успех — разнообразието, страхотната динамика, прекрасната визия и звук. Все неща, които правят от Need For Speed еталон в света на виртуалните ралита.

Владо Георгиев

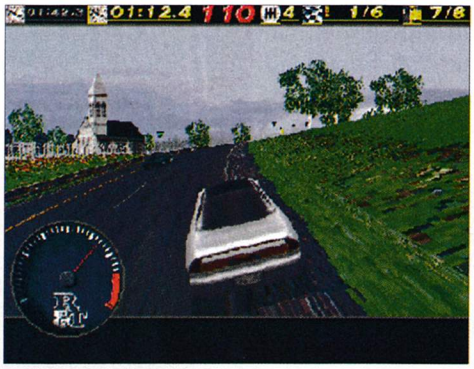
В света на компютърните забавления няма вечни неща. Всичко, направено дори по най-перфектния начин, остарява много бързо и на негово място идва новото. Въпреки че е тотално комерсиален и динамичен, пазарът на развлекателен софтуер понякога дава възможност за изява на фирми, които успяват да постигнат неща, оставащи завинаги в сърцата на геймърите и в историята на компютърните игри. ID Software, 3D Realms, Westwood, Blizzard, UbiSoft, Eidos, Acclaim, Sierra и много други в този бранш успяха да сътворят шедьоври, които преобърнаха представата за явлението компютърна игра.

Макар и с не толкова шум, но за сметка на това бавно и методично в света на електронните забавления се появи един колос, който за краткото си съществуване създаде цяла поредица игри, превърнали се в еталон за качество и си спечелили милиони почитатели. Това са Electronic Arts, които в настоящия момент са на върха, особено след като счупиха всички рекорди по продажби със съвместно разработената заедно с Maxis The Sims.

Но не за това ще ви разказвам сега, а за

най-доброто в света на компютърните ралита

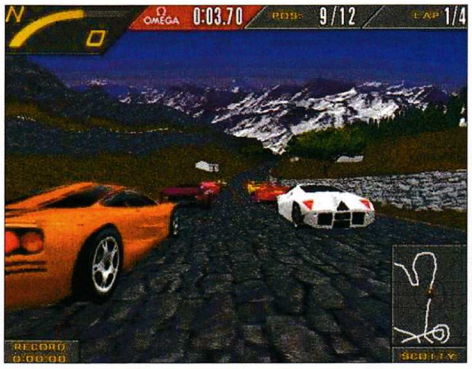
ненадминатата поредицата Need For Speed. Преди да се появи първата част от тази невероятна серия, виртуалните състезания с автомобили бяха едно сравнително постно забавление. Водещата позиция тогава беше заета от Test Drive, която беше първата игра от този тип и се беше превърнала в легенда за времето си. Така беше до годината, когато видя бял свят първият NFS. Това се случи през

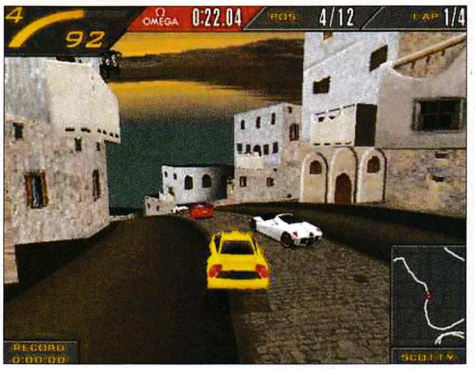


1995-та година и очакванията за него, че ще е поредният Test Drive-клонинг се оказаха доста далеч от истината. Дори напротив, тъй като за кратко време тази игра грабна вниманието на запалените по компютърните автомобилни надпревари геймъри и остави конкуренцията далеч зад гърба си. След като това стана факт множина се запитаха за причините, които направиха това заглавие толкова популярно. Рецептата за успеха на играта, макар и пределно ясна и проста, се оказа доста трудна, за да бъде приложена на практика. А тя се състои в това, че дава възможност да изживеете по един невероятно приятен и лек за усвояване начин удоволствието да управлявате най-добрите образци на съвременната автомобилна индустрия. В Need For Speed, Electronic Arts никога не са имали намерението да създадат максимално реалистична автомобилна симулация и причините за това са повече от ясни. За да вкарате реалността във вашия компютър, са необходими няколко неща. На първо място това са системните изисквания. Все пак максимално доближаващата се до реалността симулация изисква машина, каквато много малко от феновете на компютърните ралита могат да си позволят. Затова, ако се предпочете реализмът, това ще е за сметка на графиката и звука, а каквото и да си говорим днес това са едни от първите неща, които правят впечатление. Времето за усвояване на играта също е от голямо

значение. В днешно време хората са твърде заети, за да загубят дни в разучаване устройството на автомобила и интерфейса на играта. А не са малко и тези, които не разполагат с особено количество търпение и бързо се отказват. Все пак игрите са най-вече за удоволствие, а не за постигане на съвършенство (макар че има и друго мнение, особено сред почитателите на Quake и StarCraft).

По тази причина в Electronic Arts избраха най-точната стратегия и резултатът е налице. За един период от пет години тази поредица се превърна в неизменна част от геймърската култура. Това се подсилва и от едно интересно явление, което постепенно набира сила и у нас. Имам предвид любовта към автомобила и неистовото желание да имаш автомобил-мечта. Това важи особено за държави като Щатите и Германия, където притежаването на автомобил е почти задължително, а отношението към него в някои случаи е изпълнено с повече любов и внимание отколкото към съпруга(та). Развиват се явления като автомобилен патриотизъм, правят се клубове на притежателите и почитателите на определена марка. Не знам как стоят нещата в това отношение у нас, но колкото и да е тъжно, мечтите на повечето българи се свеждат до придобиването на някой малко употребяван Volkswagen, Opel или Ford, а бляновете за Porsche, Ferrari и Lamborghini остават някъде много далеч и встрани. Ако трябваше да се направи локализирана за България версия на Need For Speed, то тя вероятно щеше да изглежда доста странно. Когато ви спрат катаджиите, нямаше да ви глобяват и арестуват след определен брой нарушения, а просто щяха да

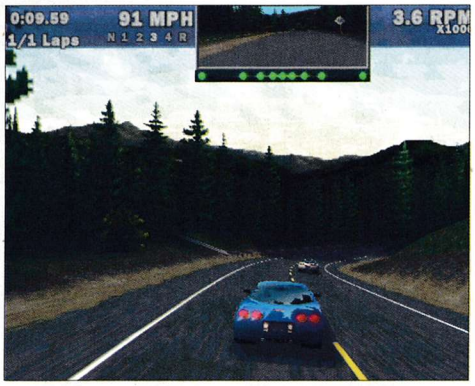




ви обяснят с колко марки в час сте карали и по този начин ралито щеше да бъде обогатено с любопитни икономически елементи. Из дупките по улиците състезанията щяха да изглеждат като истинско рали и щеше да бъде все едно дали карате последен модел на Jaguar или 15-годишна ЛАДА. А и като се имат предвид специфичните особености на българския Lifestyle би се получил продукт, крайно труден за разбиране от несвикналия на нашите неволи западняк, пък и кой ли нашенец ще даде 40-50 USD (дори и да ги има), за да гледа диотията на ежедневието си и от компютърния си екран.

Като се абстрахираме от личното ми отклонение за балканските вариации на тема Need For Speed и се върнем на първата част от страхотната серия, трябва да кажем, че той се появи по времето, когато 3D-ускорителите бяха все още безобразно скъпо устройство, което намираше приложение най-вече в професионалното производство на компютърна анимация. По същото време все още лидерът сред операционните системи беше позабравеният вече DOS, а Windows-ът на Microsoft беше надстройка на DOS с не дотам изяснени функции.

Още с първото издание от популярната поредица, производителите твърдо показаха намерението си да създават продукти, които да са безкомпромисни по отношение на системните изисквания. Въпреки липсата на 3D-ускорение за времето си играта изглеждаше



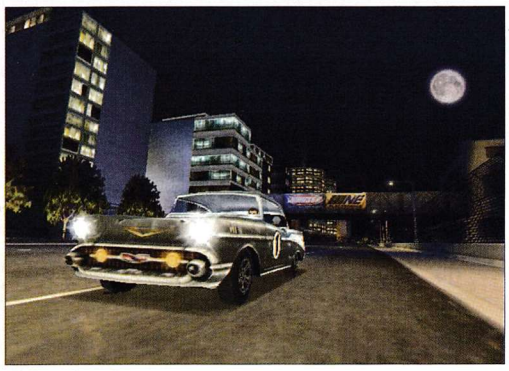
сензационно добре. За да се насладите на пълната ѝ прелест в максималната разделителна способност от 640/480 във VGA-режим, обаче беше нужно да сте горд притежател на някой от току-що появилите се на пазара процесори Pentium. В противен случай трябваше да се задоволите с ръбата графика и досадни накъсвания. Първото впечатление от играта беше невероятно и компютърните издания едно през друго се надпреварваха да я хвалят. И наистина усещането зад волана на прекрасните модели на Porsche, Ferrari, Chrysler и другите спортни автомобили беше толкова истинско, че човек трудно можеше да се откъсне от компютъра. За това, от една страна, допринасяше чудесното графично оформление на автомобилите и пистите, които бяха разнообразни и изпълнени с предизвикателства, достойни и за специалистите в този геймърски жанр. Това се допълваше и от живия, богат звук. В Need For Speed I правеше впечатление изключително високият за тези времена изкуствен интелект на противниците ви. А възможността да се пробвате през модем срещу някой ваш приятел и да почувствате разликата между виртуалния и истинския противник звучеше доста привлекателно. Когато към това се добави вече наложилият се като твърда концепция за продуктите на Electronic Arts крайно опростен и лесен за употреба интерфейс и различните остроумни варианти за игра, става ясно защо тази игра за един кратък период от време се превърна в основно забавление за почитателите на компютърния рейсинг.

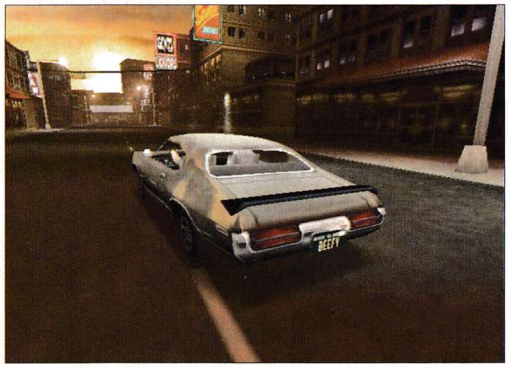
Една година след невероятния успех на първата част Electronic Arts извадиха на пазара следващия епизод от Need For Speed. Очакванията, че този път производителите ще се възползват от възможностите на триизмерното ускорение отново останаха напразни. Въпреки липсата му играта изглеждаше много по-добре от първата част. Това, разбира се, беше за сметка на повишените системни изисквания, които изглеждаха като част от маркетинговата политика на Intel, тъй като ако за първото издание препоръчваният процесор беше P90, то една година по-късно те нарастнаха до Pentium 166. Както твърдяха производителите, графиката този път била с 50% по-детайлна. По този въпрос може да се спори много, но е неоспорим факт, че подобрението е очевидно, въпреки че основната част от системните ресурси бяха "изяждани" от това, че играта вече вървеше под Windows'95. В това издание геймърите можеше да се впуснат в надпревара по чисто новите писти, носещи екзотични имена като Pacific Spirit, Mediteraneo или The Outback. Подобрение се усещаше и в AI-то на противниците, но нямаше принципно почти нищо ново. Вариантите за игра бяха два – Arcade and Simulation. Аркадната версия даваше възможност за по-лесно управление и максимален екшън и определено беше по-приятната част от играта. Трудно може да се каже същото за така наречената симулация, която се отличаваше с посредствен геймплей и силно затруднен контрол върху автомобила. За да се оправят тези неща, беше необходимо да мине още една година и да излезе преработената версия, която носеше името Need For Speed II SE. В нея за първи път Electronic Arts се престрашиха да използват възможностите на 3D-ускорението. За да можеше да изпитате удоволствието от грабващата окото графика, обаче трябваше да задължително да разполагате с 3Dfx-графичен ускорител. Иначе в ъпгрейда на втората част новото се изчерпваше с две нови писти и няколко коли, но геймплеят си оставаше същият.

Сериозната промяна дойде, както традицията повелява, през следващата 1998 година, когато с появата на

Need For Speed III: Hot Pursuit

се сложи началото на обновлението на легендарната серия. В тази част трайно се наложи тенденцията да се намали реализма и





да се наблегне на скоростта, динамиката и дивия екшън. В духа на заглавието ролята на катаджиите нарастна и гоненицата с тях, като че ли е нещото, с което тази игра се запомни. Графиката в NFS III също претърпя коренна промяна. Производителите освен 3Dfx-поддръжката, въведоха такава и за Direct 3D. Това даде възможност и на притежателите на актуални за времето си видеоускорители като Riva 128, Intel 740 и Ati Rage Pro да се насладят на новата, вече в разделителни способности до 800/600 прекрасна графика с много специални ефекти. Бяха променени и вариантите за игра. Освен станалия вече стандарт мултиплейър-режим, бяха въведени турнирът и така нареченият Hot Pursuit с всичките му разновидности. Звукът също беше променен изцяло, като бяха въведени неща, като възможността да подслушвате радиостанциите на преследващите ви полицаи. Автомобилите в това издание бяха 12 на брой и силно се различаваха по динамичните си характеристики и поведението си на пътя. А възможността да изтегляте нови автомобили от сайта на производителя задържа дълго време вниманието на геймърите върху тази игра. Всичко това убеди окончателно всички, че когато става въпрос за компютърни ралита, еталонът е един и той се нарича Need For Speed.

След по-малко от година бял свят видя четвъртият епизод от поредицата. Той предлагаше толкова много нови възможности, че още със стартирането на играта се забелязваше неприкритото намерение на хората от Electronic Arts да направят сериозни промени в концепцията на играта. По отношение на графиката могат да се кажат само суперлативи. Разделителните способности вече преминаха границата от 800/600 и за да стане по-шарена картинката, беше въведен 32-битовият цвят, което пък от своя страна доста натъжи притежателите на по-стари ускорители. Прехвърчащите искри при всяка катастрофа, страхотните пейзажи, отблясъците от повърхността на колите и анимираните шофьори създаваха една неповторима като реализъм атмосфера. Това се допълваше от възможността автомобилите да се повреждат след всеки сблъсък и по този начин геймплеят се промени до неузнаваемост. Need For Speed IV — High Stakes се състои на практика от две различни игри — изцяло е запазено всичко добро от предишните издания, но са добавени много нови възможности. Наред с познатите от преди Single Race, Knockout, Tournament и Hot Pursuit се появи напълно нова възможност, според която можеше да участвате в състезанието с икономически елементи, наречено Career. Това беше една поредица от турнири с основна цел да спечелването на достатъчно пари, необходими за ремонти, за усъвършенстване на автомобила или за закупуване на нов с по-добри показатели.

За тази година Electronic Arts са предвидили тотално нова концепция за развитие на най-популярната си серия. След вече станалата факт Porsche Unleashed ни очакват още две издания, които със сигурност ще предложат на феновете на компютърния рейсинг забавление от най-високо качество, нещо, което се е превърнало в отличителен знак за всяка игра от поредицата Need For Speed.

Владо Георгиев

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC
THE SHADOW OF DEATH

Като пристрастен почитател на Heroes of Might and Magic 3 и изобщо на всички заглавията от едноименната поредица нямаше как да не подскоча до тавана като разбрах, че вторият add-on за културовата фентъзи-стратегия вече е готов. От няколко месеца с трепет очаквах момента, когато ще мога да сложа компакт-диска на играта в моя CD-ROM и пак на воля да мачкам огромни вражески армии от приказни създания... Колкото и добронамерен да съм обаче не мога да си изкривя душата и да кажа, че продължението ме изненада с нещо – нито в добрия, нито в лошия смисъл. Просто то не съдържа почти нищо принципно ново. Дори напротив, Shadow of Death до известна степен може да се нарече и downgrade в сравнение с предишния add-on Armageddon's Blade. Не можете да си представите какво беше учудването ми, когато си включих играта и открих, че градовете от типа Conflux са изчезнали някъде. Не че особено се вдъхновявам от въпросните ориенталски селища и техните обитатели в стил "1001 нощи", но кому е нужно те да бъдат махани? Слава Богу, поне част от бойните им единици, а именно различните видове елементали, се появяват в играта под формата на "скитащи" чудовища. За щастие създателите на Shadow of Death не са посегнали и на любимия ми тип бойни единици - sharpshoter-ите, които могат да стрелят с лък на каквато и да е дистанция, без това да се отрази върху пораженията, които нанасят...

Но може би избързах малко с описанието на новия add-on. За онези, които никога досега не са виждали Heroes of Might and Magic 3, мога само да кажа, че са пропуснали

една от най-страхотните походови стратегии

създавани до момента. Задачата ви е да командвате армии от приказни създания, да събирате ресурси и магически артефакти, да превземате градове, да развивате своите физически и ментални възможности и в крайна сметка да поставите на колене вражеските пълководци. Всяка ваша армия се ръководи от специален герой, чиито способности влияят върху мощта на всички бойни единици под негово командване. Както личи от самото заглавие на играта, героите се делят най-общо на два типа – такива, които използват предимно своите бицепси и такива, които разчитат най-вече на уменията си в областта на магията. Най-общо казано в играта има 16 вида герои, които бранят честта на различните раси в света Heroes of Might and Magic 3. Всяка от расите притежава специфични предимства и недостатъци, които изискват различен стратегически подход. Хората и варварите например предпочитат фронталната атака. Елфите разчитат на своите смъртоносни лъкове и водят битки от разстояние. Господарите на "задгробния живот" пък командват армии от разложени мъртвци и попълват своите бойни редици с труповете на своите доскорошни врагове...

След тази малка увертюра за непросветените нека пак се върнем на новия add-on. Shadow of Death съдържа 38 нови единични сценария и 7 допълнителни кампании, които са обединени в единен

ПОХОДОВА СТРАТЕГИЯ

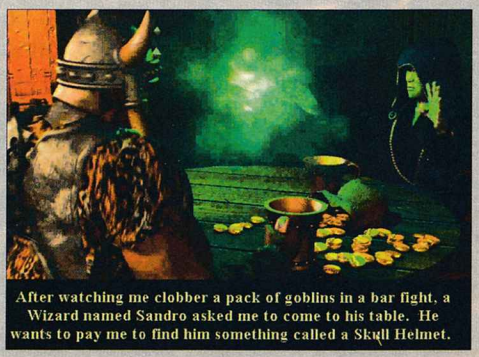
графика	★★★★★☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател
3DO / New World Computing
www.3do.com/products/pc/heroes3/shadow/

системни изисквания
Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HDD, DirectX 7, 2 MB Video

The Ring of Life, the second component of the Elixir of Life, is hidden in the valley of Dagrond. There lives a group of powerful Elven nobility who are the caretakers of several warrens of gold and green dragons. There Dragon Lords



After watching me clobber a pack of goblins in a bar fight, a Wizard named Sandro asked me to come to his table. He wants to pay me to find him something called a Skull Helmet.

сюжет. Действието играта се върти около

магическите светове Erathia и AvLee

Събитията събират на едно място четирима герои, някои от тях стари наши познайници. Това са горският рейнджър Gelu (добре познат ни от Armageddon's Blade и мой личен фаворит), магьосницата Gem, младият варварин Yog и мускулестият наемник Crag Hack. Героите са наети от млад магьосник на име Snadro, който се опитва да събере различни артефакти под предлог, че с тях ще се бори срещу силите на злото. Всеки от четиримата герои предлага услугите си по различни причини. Gelu се опитва да се докаже, че е достоен да бъде един от лидерите на горските рейнджъри. Gem се стреми да избяга от призраците на своето минало и да забрави кръвопролитната война за Enroth, където се е сражавала на страната на крал Roland Ironfist. Yog е син на магьосница и варварин, който не желае да се занимава със занаята на майка си и се опитва да избяга от академията, където е изпратен да се учи. Мотивацията на Crag Hack да се включи е проста – пари и злато...

В хода на играта обаче се оказва, че всъщност Sandro е магьосник-некромансер, който се опитва да завземе Erathia и AvLee. С неволната помощ на четиримата герои той успява да създаде два артефакта, които го правят почти непобедим. Нашите герои са принудени да обединят усилията си, за да изковат мистичния артефакт Angelic Alliance. Той е единствената им надежда в битката с техния бивш работодател Sandro.

Едно от малкото нововъведения

В Shadow of Death е възможността да се конструират комбинирани артефакти, какъвто е и въпросният Angelic Alliance. За целта трябва да откриете няколко от стандартните артефакти и да екипирате с тях своя герой. Ако успеете да направите това, ще се окажете притежател на магически предмет, чиято сила ще ви позволи да стъпчете с лекота всяка армия на врага. Единственото малко неприятно нещо е, че комбинираните артефакти блокират няколко от позициите за екипировка – например пръстен, наметало и щит.

Да си призная, очаквах да видя доста повече нови идеи в Shadow of Death. Изглежда програмистите от 3DO не страдат от излишък на трудов ентусиазъм и просто са хванали редактора на нива, без много-много да си дават зор. Нововъведенията в общи линии се изчерпват с гореспоменатите комбинирани артефакти, една допълнителна позиция за поставяне на екипировка, модифициран защитен ров, който нанася поражения по атакуващите чудовища и осем нови терена, които променят условията за водене на битки.

От друга страна обаче, нека да не забравяме, че това е само add-on, а не Heroes of Might and Magic 4. Въпреки липсата на оригинални идеи, геймплеят на Shadow of Death продължава да е изключително увлекателен. Все пак това си остава поредното не лошо продължение на фентъзи-сагата Heroes of Might and Magic и това е достатъчно, за да прекарам поне няколко седмици залепен за своя компютър...

Момчил Милев

MESSIAH

Който дръзне да се усъмни в могъществото на Всевишния и да захване да заговорничи като падналите ангели от филма "Догма", е способен да преобърне света наопаки. Нарушавайки разпоредбите на Дядо, отстъпниците се съюзяват с Нечестивия и наводняват света с коварство и поквара. Но Господ не стои със скръстени ръце и изпраща на изтормозените от лошотия хорица, небесна помощ под формата на палавото херувимче Боб – русичко геройченце тулупче с памперс и крехки кокоши крилца, които едвам издържат тежестта му, когато прелита с тях по половин метър разстояние на височина две педи от земята.

Поради деликатността на мисията (все пак и Задникът на дядо Господ е поставен на карта), Създателят се отказва от идеята да изпраща на земята някой напращял от анаболни стероиди архангел и поверява месийската задача на крехките херувимски плещи. Вие сте ангелчето Боб, на което не му се броят ребрата, така да се каже. Хвърчи на измъчени подскоци из белия свят и нагло разнася физиономията на Ленин, когато е бил малък (пояснение за незапознатите с тоя светъл лик – значи невръстно синеоко дете с изражение злобно и упорито).

Този според мен безобиден сюжет върху библейски мотиви не е чак толкова брутален, но вбеси доста хора.

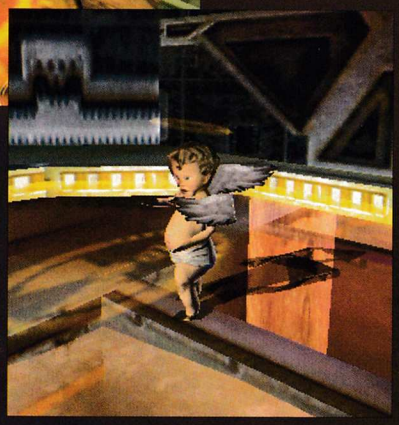
Геймъри протестанти от всякакви националности (забележете, геймъри, не геймърски майки) свъсиха неодобрително вежди като моми англичанки и се разбучаха из

форумите за игри, че авторите на Messiah са осквернили Светото писание. Основната сажда в очите им е извращаването на истината – клевета било, че ангелите се вселяват. Не, вселяват се в човешкото тяло само бесове и демони, а ангелите се занимават с друго. Витаят с песни из небесата, и макар да си имат собствени тела (затова не пожелават телата на ближните си!), телесни функции нямат, сиреч и памперсите са им ненужни.

По никому неизвестни причини

наднорменото дете не е безсмъртно

но е надарено с уникалната дарба да се вселява във всяко живо създание и с безкрайно много слотове за запазване на играта. Така целулитното пехливанче може да поеме контрола над плъхове, техници, охранители, та дори и жрици на любовта. Интересното в цялата работа е, че определени места могат да бъдат минати само когато Боб е приел необходимото превъплъщение. Например, за да влезете в зона с опасна радиация, ви е нужна "кожата" на ядрен физик, снабден със съответния защитен костюм, за да отворите определени врати трябва да се вселите в определен специалист и т.н. Освен това целта ви все пак не е подло да обсебвате едно по едно всичко живо, за да унищожавате подред – четете си внимателно задачите. Намират се и персонажи, които са относително добронамерени към вас и дори склонни да ви сътрудничат. (Все пак внимавайте да не нахлувате при тях с насочено оръжие.) Имаше например отбор полицаи, които, както се оказа в последствие, ви вършат доста черна работа :) Ако се засилите и ги избиете обаче, което аз направих, после ще ви излезе през носа престрелката с бунтовниците. Повлияните от съблазните на Сатаната земни жители очакват божия пратеник и само ако забележат подозрително изглеждащият преповит шишко,



графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

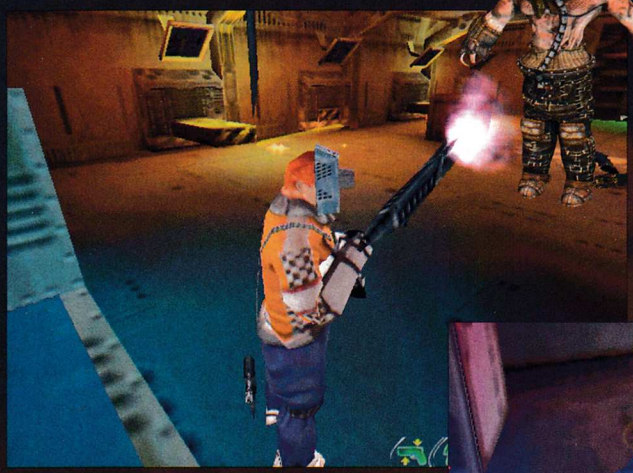
PC CD ROM

PlayStation

3D SHOOTER

издател
Shiny entertainment / Team Ego
www.messiah.com

системни изисквания
Pentium 450 MHz, 128 MB RAM, 3D Video card, DirectX



те само колкото да се захласнете по нея, да се изнервите едно хубаво от насичането и кълдренето и да препуснете като разярен бик към магазина за някакво ъпгрейдче – каквото ви е по силите.

мигом го убиват.

Апропо, вселяване: за да се заемете тялото и уменията на някой човек от мрачния футуристичен град, е нужно само да скочите в гърба му или както беше написано на едно място: "angel enters prostitute from behind". Опитите да му скачате докато сте в обсега на периферното му зрение почти винаги са фатални – много бързо реагират на попълзновението ви и ви убиват в рамките на секунда и половина – особено гадно е как ритат хлапенцето с подковани обувки по муцунката... Или викат охраната, която първо стреля после пита, та дори да сте се вселили успешно – бастисват приемника ви.

Messiah изглежда страхотно. На това му викам аз графика. Някои му викат цигания, ама като се възприемат толкова на сериозно, да идат да учат право в школата в Симеоново и да играят на Die Hard Trilogy 2 в стилната му цветова гама.

Играта е голяма – въпреки обещанията на програмистите гълта много ресурси и с обявения минимум от 64 RAM няма да можете да направите друго освен да поиграете.

Какво ще ви трябва: Още 64 RAM, по-яко видео и двадесетина инчов монитор, барабар с едно малко целеронче на минимум 450 мегахерцчета. Защо ли? За да можете да се насладите напълно на смазващите декори, невероятно истинските динамичните светлини и ласкаво бляскащите басейнчета, които се оказват лава или радиоактивна течност. Дори защитените срещу радиация работници си отиват мърцина, когато се врежат с тих плясък в огледалната повърхност, но понякога Бобчо успява да отскочи пъргаво в страни от умиращото тяло... и да си умре сам в пустия коридор от завишената доза радиация. Ще кажете "А-а-а това съм го чувал и преди...". Да, ама не! Пуснете си Messiah и пак ще си говорим. Мога само да ви кажа, че тя е правена на 3D Studio MAX, Allias и Wave Front. Същите програми, на които са правени филмите Star Trek и новите епизоди на Star Wars. А и дъмичките ми са малко бледи, но това се компенсира от необходимата за това машина.

Най-любим ми стана обаче Заварчика, който си подсвиркваше най-небрежно музиката от "Кабаре" докато режеше 10-инчови стоманени греди с лекота с която ние хапваме тулумби в кварталната сладкарница. Ченгето си беше не по-малко печен, а и освен това така наритваше Боб, ако го забележи, че кеф ми ставаше. Относно гадовете имам да кажа само добри думи, и най-вече за интелекта им. Е, малко ми стана тъпо когато в първото ниво трябваше да потушавам бунт, не за друго а защото си падам малко анархистка и сподвижник на Троцки и сие.

Звуците като цяло са страхотни и ако имате добра аудиокарта, ще ви доставят голямо удоволствие. Досадно е само това дето клетият дебеланчо Боб писка отчетливо със сърцераздирателно гласче, когато се наранява, а докато умира и душата му се вие към горната част на екрана под формата на две бели ленти, квичи пронизително без да си щади гласните струни. Сякаш не иска да разбере, че след две минути ще умира пак и може да прегракне. А музиката на Fear Factory & Co е трепач – монотонна, агресивна, подтикваща човека към денонощно дежурство пред монитора и самоопаковане в памперс за възрастни, за да се спестят времегубещите разходки до тоалетната преди да сте завършили играта.

Елица Тодорова

ВЗЕМИ СВОЯ ВЕЛИКДЕНСКИ ПОДАРЪК!

30% ОТСТЪПКА ЗА **ИНТЕРНЕТ**
без начална такса

+ безплатен и бърз достъп до 17 гейм сървъра

BIA NET TM

София
тел: 987 03 88
www.bianet.net
e-mail: info@bia-bg.com

само до 13 май

rollcage STAGE II

Последните седмици бяха истински рай за феновете на автомобилните симулации. След Need for Speed 5: Porsche Unleashed и Formula 1 Championship 2000 на пазара се появи и нещо по-различно от стандартните игри с колички. Става дума за продължението на миналогодишния суперхит Rollcage на Psygnosis. Тук искам да отбележа, че авторите на Rollcage Stage 2 действат направо с точността на швейцарски часовници, защото тяхната нова творба се появи абсолютно точно една година след оригинала.

За малцината, които са пропуснали първия Rollcage, ще припомня с две думи за какво става дума, защото и в Rollcage Stage 2 радикални промени поне по отношение на геймплея няма. Та Rollcage Stage 2 си е едно доста

оригинално футуристично рали

в което геймърите имат възможност да се пробват като пилоти на супермодерни бъгита, които притежават най-различни екстри. Най-впечатляващата от тях е възможността автомобилите да бъдат управлявани дори след преобръщане. Така се създават хиляди нови тактически възможности за изпреварване на досадната конкуренция. Разбира се, возилата са въоръжени и с най-различни оръжия, които също могат да бъдат адски полезни в преследването на славата и заветната шампионска титла. Не на последно място трябва да се отбележи, че целият този екшън се разиграва при скорости от порядъка на 300 км/час и по този начин дори част от секундата невнимание може да има фатални последици. Като стана дума за състезания,

трябва да се отбележи, че освен стандарния аркаден режим, в който можете ей така за кеф да се пробвате на някоя от десетките писти, има и най-различни шампионати, които освен титли носят и достъп до нови коли и трасета. Предвидени са естествено и мрежови надпревари за до 16 състезатели, както и най-разнообразни атракции за феновете на соловите надпревари от типа на Time Attack и Scramble.

Всичко това е до болка познато на феновете на Rollcage. Нека сега да видим какво ново са измислили авторите на продължението. Най-големите новости са в областта на графиката. Преди година първият Rollcage безспорно успя да впечатли, но това, което ще видите на мониторите сега, просто спира дъха. Казано с други думи,

Rollcage Stage 2 е Unreal на колела!

Програмистите направо са се престарали на тема детайли. Има си всички мислими екстри като bump mapping, динамично осветление, 32-битови текстури и зрелищни специални ефекти буквално на всеки завой в играта. Най-добрата новина обаче е, че въпреки това няма да ви трябва "нереална" машина, за да се нарадвате на визу-

ARCADE RASING

графика	★★★★★½
звук	★★★½☆☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM PlayStation

издател
Psygnosis www.psygnosis.com

системни изисквания
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 3D Video
или Sony Playstation

алното шоу. На Celeron 450 с TNT2 екшънът върви без проблеми дори на разделителни способности от порядъка на 1280x1024 с 32-битов цвят. Ако малко намалите разделителната способност и примерно се задоволите "само" с 16-битови

ефекти, няма да имате грижи дори на Pentium 200 с Voodoo 1. На тема звук отново ви чака един изключително приятен soundtrack, който създава необходимата атмосфера за големите състезания.

Сега нека минем и към самата игра. На пръв поглед не се е променило кой знае какво. В общи линии игралите първия Rollcage веднага ще се почувстват в свои води. Естествено пистите и колите са други, така че място за притеснения на тема разнообразие няма. Още повече, че новите коли са 20, а горе долу същата е и цифрата при трасетата. Така че продуктът на Psygnosis със сигурност няма да ви омръзне за няколко часа. След като поиграете малко и се вгледате по-внимателно в самата игра обаче ще забележите и някои доста приятни новости.

Най-оригиналната от тях според мен се крие в самите трасета:

Пистите са станали интерактивни

Какво означава това на практика? Ами означава, че като си набавите необходимите пушкала чрез събиране на power-ups, ще можете на воля да взривявате не само бъгитата на другите пилоти, но и почти всички елементи от околната среда. Това на пръв поглед не звучи много драматично, но още на втората писта в първата лига ще можете да изпитате на собствен гръб какъв ад могат да бъдат внезапно сриващи се върху платното небостъргачи или падащи неонови реклами. Това отваря съвсем нови перспективи особено пред любителите на мрежовите състезания.

С подходящо затваряне на разклонения по пистата лесно можете да вкарате опонентите си в задънена улица или да ги принудите да карат точно на вашата мушка.

При колите големи изненади за съжаление няма. Естествено дизайнерите на играта са включили най-разнообразни модели. Има бъгита с по-висока максимална скорост, с по-добро ускорение, по-добра броня или пък по-лесни за управление. Програмистите са се постарали поне сред базовите модели, които са достъпни още в началото на играта, да няма суперколи, които да размазват без проблем конкуренцията и на практика всеки един от моделите има максимум по една действително силна страна. Това пък вкарва известен стратегически елемент при избора за возило за конкретната писта, защото трасетата са оформени така, че няма да можете да си заложите на любимата ви кола и с нея да жънете успехи навсякъде. Просто за отделните състезания ще са ви необходими различни качества на автомобила и не е зле да помислите по-сериозно при избора преди началото на съответното състезание.

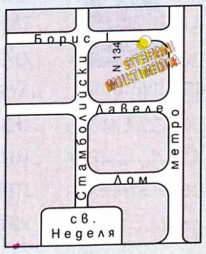
Въобще Rollcage Stage 2 оправдава очакванията по всички показатели. Новата творба на Psygnosis е изключително добре направена игра, която ще хвърли във възторг не само любителите на първия Rollcage, но и всички геймъри, които обичат бързите скорости, красивата графика и проявяват поне малко интерес към автомобилните състезания. Така че, ако спадате в тази категория, гледайте по най-бързия начин да се сдобиете с нея. Със сигурност няма да останете разочаровани :-)

Никола Дърпатов

Stefani Multimedia:cdmania@techno-link.com Директен интернет магазин:www.allcdmania.com—Доставка за наша сметка до 2 дни!
СКАНДАЛНО НАМАЛЕНИЕ в магазина на Княз Борис 134, т: 980-98-13 САМО до 31 МАЙ.За клиентите в сайта- подаръци!

Лицензни игри! Сертификат!
Кутийки 1CD-10x0.34; 200 x 0.29
Кутийки 2CD-10x0.60; 200 x 0.54
Аудио касети-YO media,80mx 0.90
Мултим.енциклопедии 11.90
Дискети YO MEDIA 10 бр.x 0.58
CD—ROM-игри, енциклоп- 4.99
CD-R YO Media, 4x, с кутия20x1.79
CD-R No NAME,4x,blue- 100x 0.58$
CD-R YOmedia,12x,green-100x0.63$
Dolby SR RELAX Music CD 8.99

DVD VIDEO дискове 34.99
DVD-ROM Drive, players от 199.00
SONY joypad/memory card - 12.90/8.90
SONY Playstation console 259.00
Чистачки за CD плейъри 10.90
HEROES 3/ARMAGEDON/Tzar 37/22/18$
Starcraft/BroodWar/Pharao 28/27/39$
Half life/Opposing force/Quake 2-40/30/49$
ДИЛЪРИ: Бургас - тел.80 30 45
Варна-601 870;60 60 63,Казанлък:250-70
ОЩЕ ПО-НИСКИ НА ЕДРО! НАБИРАМЕ ДИЛЪРИ - ДО 50% ТО!



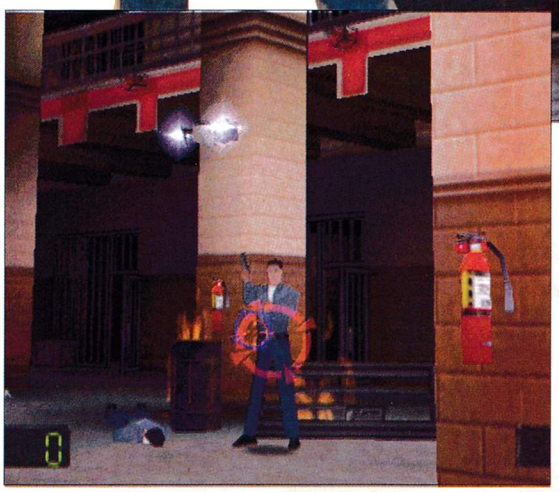
С този талон при покупка над 5 лева получавате пролетен подарък 1CD или MC

DIE HARD TRILOGY 2

Този път ще се мре. И не с леко сърце и юнашка песен на уста или просто геройски, а трудно и по много пъти. След безкрайни часове мъчително влачене с простреляно коляно и перфорирани черва, когато всички врагове от нивото отдавна са се поселили в по-добрия свят отвъд, където ще ви слугуват цяла вечност. То това се и очакваше от игра с такова заглавие, но е необяснимо садистично решението на авторите да оставят конзолното запазване на играта само между отделните нива. Според моя колега и приятел Боян Спасов подобен строг почин възпитавал геймърите в честност, усърдие и трудолюбие, но в случая това граничи със злонамереност, защото нивата са големи и много скучни за преиграване. Помощ, тия хора искат да ме убият!!! От досада-а-а...

Отначало ви посреща грозно рендерирано филмче, в което вашият герой, детектив McClane, се протяга мързеливо в леглото. Kenny Sinclair, негово старо приятелче от полицейската академия, звъни по телефона и му прекъсва дрямката, за да го покани на изискано светско парти по случай назначаването си на поста директор на Вегаския затвор. И ето, че няколко дни след това McClane се озовава в неоновата джунгла на Las Vegas, или по-точно на купона, незнайно защо организиран в самия затвор.

Докато си се разхожда и бъбри с директора, избухва бунт – група питомци се опитват да избягат, повличайки след себе си останалите, но изглежда, че и част от охраната е в играта. И така, вие сте Брус Уилис, пардон, John McClane, останал сам в изтупан смокинг и със своя верен Glock в ръката, а директорът се опитва да удържи командния център и контрола над положението.



Създателите на DHT2 са направили игра, която е едновременно third person екшън, аркаден екшън и екстремно автопреследване. Можете да започнете с учебните нива – кратички, приятни и динамични – не че уменията, придобити от тях, имат някаква стойност по-нататък, защото предметите на обучение са точна снайперистка стрелба, бясно шофиране със събиране на pick-ups и освобождаване на заложници с минимални жертви, а това, което трябва да овладеете перфектно, за да се наречете горд победител в DHT2, е всъщност волско търпение.

Вторият вариант е аркадният режим, където можете да изиграете серия епизоди в категориите action-adventure, снайперистка стрелба или шофиране. Можете да се спрете на предпочитания от вас вид екшън, а освен това част от нивата ги има само тук и не се дублират в третия вариант – Movie mode. В него се редуват различни видове нива и първоначално е доста интересно. Най-логичен избор е все пак third person екшънът, но за съжаление save системата след около 4 часа ще ви отклони от тази игра в полза на други такива заглавия. Никой не е луд да преиграва три пъти безкрайно ниво, в което се умира несправедливо и невинно, ако самото ниво всъщност не е забавно.

С екстри като динамично осветление и детайлни текстури, графиката е нещото, което би могло да направи играта по-приятна, но и тя едвам се крепи на границата между поносима и много гадна, горката. Че на дизайнерите е било строго забранено да използват цветове извън сиво-зеленикавата гама, е ясно от самото начало, и макар нивата да са по-еднообразни и досадни за гледане, отколкото съм склонна да отмина мълчаливо, нищо, няма значение. Другаде е мойта болка:

графика	★★★☆☆
звук	★★★☆☆
геймплей	★★★★☆
общо	★★★½☆

PC CD ROM / PlayStation

издател
Fox Interactive www.foxinteractive.com

системни изисквания
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 3D Video,

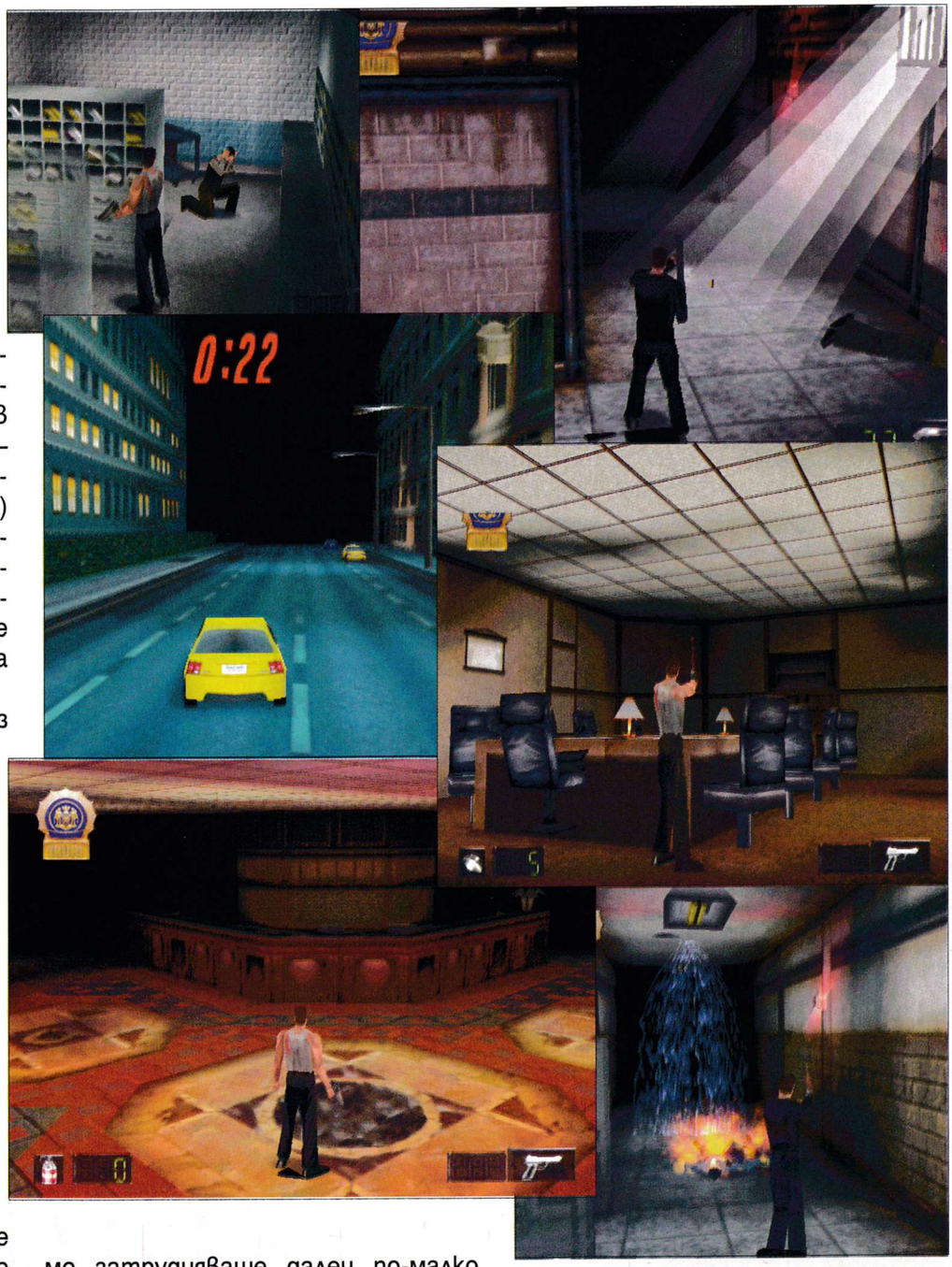
3D ACTION

В тази игра всичко е прозрачно!

И героят, и оръжията му, и стените дори, на всичкото отгоре можете да броите враговете не само в съседната стая, а и в по-съседната и през три стаи и така докато ви издържат очите. (Ако ви се занимава точно с това, все пак си давайте 10 минути почивка на всеки час и имайте предвид, че рискувате да си докарате истинска мигрена и мозъкът ви да се гърчи в грозни спазми няколко денонощия – за наказание, че не е послушал добронамереното ми предупреждение.) Първо си помислих, че това с прозрачността е хитър трик, специално направен за улеснение на играча – да може да издебва гадовете и пестейки муниции, да ги очиства един по един иззад ъгъла.

Да, ама не. Мунициите и без това извират по повече, отколкото са нужни и на неточен стрелец, а лошите, телепатично предусетили вашето присъствие, винаги никнат там дето не ги сееш – именно в старателно проучени и със сигурност празни допреди секунда пространства. Значи полза от ефирните стени почти никаква, а за награда на упоритите геймъри, решени да добутат нивото до побёден save – глава камбана. Не знам чия е тази идея за графиката, но който я е родил, отсега да трепери, че на неговата съвест ще лежи голямото парче вина, когато дойде време да се отчитат печалбите от продажбата на играта и да си казваме кривиците.

Що се отнася до изкуствения интелект на противниците – чак пък интелект... Последвах мъдрия съвет да гърмя по камерите, да не ме били виждали гадовете в командния център, но няма никакъв смисъл от това. Просто нещата с AI-то тук са организирани на друг принцип. Повечето от тези, с които се гоните, са откровено тъпи и ако ги улучвате в главите, можете да ги избивате като пилци само с "безкрайния" си 9мм пистолет (иначе нивата са наводнени от хубави мощни пушки, картечници, базуки и мини за по-масирано действие). Въобще тяхното изтребване ме затрудняваше далеч по-малко от повторното откриване на Оня Скапан Коридор Дето Беше Изходът, но това може да са си някакви мои особености... Е, има и по-големи тарикати – например камикадзетата, които правят отвреме-навреме номера да стрелят от упор точно в гърба ви, но паднали на колене, така че като се обърнете рязко с изстрел, вместо да им пръснете тиквите, само клатите гората и докато се прицелвате отново в челото на коленичилото говедо, то ви вкарва още един куршум в корема :-)



Управлението е кофти и толкова – да, усвоява се лесно и въпреки това си остава неудобно – слава Богу, има богат избор на различни настройки, така че можете да постигнете и сериозно подобрение.

Ай, ай, за малко да забравя – докато се мотаете из разни мрачни места, които се различават едно от друго само по броя бъчви или композицията на сандъците покрай стените, намирате различни прозрачни оръжия – на тяхно място остават старите ви изхабени и също толкова прозрачни (!) пушкала... Нали се сещате колко е лесно и колко е неприятно повторно да минете на бегом през някое такова местенце, докато стрелят по вас – и вместо с картечница и сто патрона да се окажете въоръжени с изхвърлената преди малко празна базука?

Елица Тодорова

STAR TREK ARMADA

Смело да отива там, където никой никога не стъпвал... – тези думи звучаха в началото на всеки епизод от едноименния телевизионен сериал Star Trek. Тъжно е, но май игрите по тази сага вместо да се придържат към този помпозен девиз, предпочитат тихо и кротко да вървят по утъпканите пътеки. Armada не е никакво изключение от това правило – в нея не може да откриете почти нищо ново. А иначе играта си е съвсем прилична триизмерна реалновремева стратегия, при това според мен доста по-добра от конкурентното заглавие Force Commander (признавам това въпреки страстта си към Star Wars).

Но нека започна първо с лошите новини. Когато пуснах за пръв път играта, доста се стреснах от очебийните прилики с небезизвестната StarCraft. Да си го кажем направо – Activision са крали и плагиатствали на едро от хита на Blizzard Entertaiment, като започнем още от стартовия екран на играта и минем през целия интерфейс, та дори и най-дребните негови елементи – например разположението на бутоните за управление и индикаторите за ресурси. Това показва чисто и просто, че авторите на Armada дори не са имали претенциите да изфабрикуват нещо свежо, а по-скоро са заложили на популярността на жанра като цяло. Е, вярно, че вместо трите раси на StarCraft, тук има четири (доста по-безинтересни според мен) и че графиката не е реализирана със спрайтове, а с 3D-машина, но и това не е нещо невиждано за 2000 година.

Като изключим нескопосно претупаните cut-сцени между нивата, графиката е доста добра. Триизмерните модели на корабите изглеждат впечатляващо, а движенията и маневрите им са винаги плавни и изящни. И

битките изглеждат много красиво

характерните за Star Trek фазери и протонни торпеда могат да бъдат сравнени единствено с китайски фойерверки. Повечето космически игри, независимо дали са екшъни, симулатори или стратегии, изглеждат постно и статично, защото естествено дълбокият космос си е доста студено и безжизнено място. Но не и в Armada – художниците така са нашарили игровото пространство с планети, звезди, астероидни полета и ярки мъглявини, че чак свят може да ви се завие. Не мога да гарантирам, че този карнавал ще се понрави на всеки вкус, но поне аз останах много доволен, съпоставяйки го с графиката на другите космически игри.

Сюжетът на играта не се покрива изцяло със замисъла на телевизионната поредица. Докато във филма героите се опитваха по всякакъв начин да избягват военните конфликти, да се съобразяват с тъпите Директиви на пацифистичната Федерация и да залагат на дипломатическия хъс вместо на грубата сила, то тук нещата сякаш са прекалено милитаристични. Всъщност точно това и трябва да се очаква от една военна стратегия, но феновете на сериала могат да останат разочаровани. Историята звучи приблизително така: Малко след края на Войната на Доминиума корабът Ентърпрайз се сблъсква с пратеник от бъдещето, носещ предупреждения за скорошен апокалипсис. Кошмарните нашественици Борг отново се завръщат и ако не бъдат спрени от някакво чудо, скоро ще асимилират всички разумни раси. По онова вре-

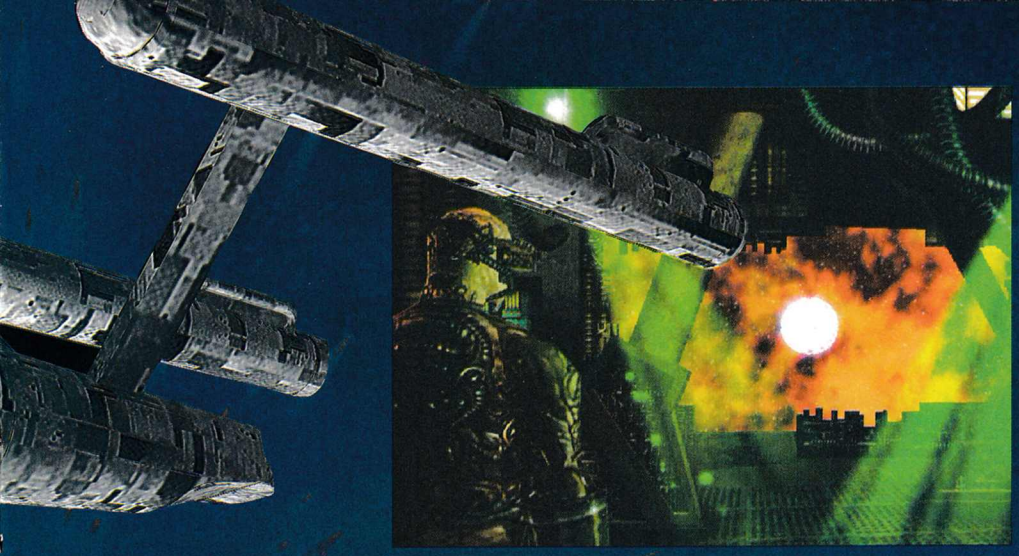
REAL-TIME STRATEGY

графика	★★★½★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★½★★
общо	★★★½★★

PC CD ROM

издател
Activision www.activision.com

системни изисквания
Pentium 166 MHz,
32 MB RAM, Windows 95/98,
DirectX 7



ме капитан на Ентърпрайз е легендарният Пикард, който не вярва в чудеса, но пък не се съмнява в способностите на своя екипаж. В същото време войнствената империя на Клингъните е пред поредната криза, а Ромуланите тайно започват преговори с непознати извънземни. Голямото меле се заформя...

Четирите кампании са предвидени за последователно изиграване в следния ред – Федерацията, Клингъните, Ромуланите и накрая Борг. Това са общо 20 нива, след които се отваря и допълнителна, финална мисия. Но кампаниите съвсем не са толкова внушителни, колкото например тези от StarCraft или C&C. Всъщност

играта е дразнещо лесна

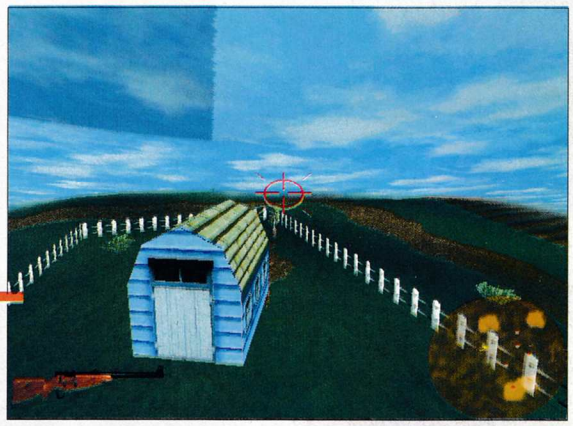
например първата кампания се изиграва за около час и половина, а и по-нататък трудността не нараства значително. Друг момент, който заслужава да бъде критикуван, е малкият брой на различните бойни единици – всяка раса разполага с около 5-6. Корабите на четирите раси изглеждат доста различно, но на практика са почти еквивалентни по сила, като се абстрахираме от уникалните им специални възможности. Например Борговете могат да асимилират противниковия екипаж, корабите на Ромуланите могат да стават невидими, Вулканите имат на разположение най-разрушителните оръжия, а Федерацията разполага с възможност за поставяне на минни полета, специални щитове и други стратегически приспособления. Все пак разнообразието съвсем не е достатъчно и има опасност играта бързо да ви доскучае.

По време на игра можете свободно да променяте гледната точка, да наблюдавате екшъна отблизо или да отдалечите камерата за по-мащабен поглед върху събитията. И след като авторите са създали толкова добра 3D-машина възниква логичният въпрос – защо тогава играта се играе само в една равнина? Та нали все пак се намираме в космоса, а не на повърхността на планета. Аз успях да се сетя само за един отговор – просто на Activision хич не им се е искало да рискуват с нещо ново и нестандартно. Жалко, защото иначе можеше да се получи много по-добра игра.

Самият геймплей също ви е до болка познат – строите база (тук нещата са опростени максимално), започвате да събирате ресурси, конструирате флот и взривявате вражеската армада на съставните й атоми. Е, има едно-две нововъведения, колкото за фасон – например метеорите създават подвижни препятствия, а шарените небули влияят по определен начин на корабите, преминаващи през тях (блокират оръжията, забавят движението и т.н.). Основният ресурс се нарича "дилитиум" и се добива чрез миньорска дейност, също както златото в Warcraft или газът Веспен в StarCraft. Вторият ресурс е екипажът за вашите кораби, като броят на космическите ви станции определя скоростта, с която се появяват потенциалните новобранци. Космическите кораби и структури губят екипаж при вражески атаки, като това става особено бързо след изчерпване на щитовете. С намаляване на екипажа намалява и боеспособността ви, а когато той се изчерпи напълно, съответният кораб е унищожен. Можете чрез телепортация на екипаж да завладявате както изоставени, така и функциониращи вражески кораби и структури. За да предотвратят създаването на колосални армади, авторите са въвели бариера, представляваща максималния брой офицери (или съответните за другите раси кадри). Естествено големите кораби изискват повече офицери и в крайна сметка този елемент се оказва съответен на депата с провизии от StarCraft например.

В играта има и някои доста неприятни бъгове, като например почти задължителното блокиране при натискане на клавиша ESC (дори в readme-файла предупреждават – НЕ ГО ПРАВЕТЕ!). Явно авторите са гонили краен срок и са попретупали нещата, но това не е фатално – очаквайте patch в най-скоро време. А иначе Armada е приятна, макар и доста лесна реалновремева стратегия, без много нови идеи. Със сигурност няма да стане хит, но това не означава, че не си струва да я изпробвате.

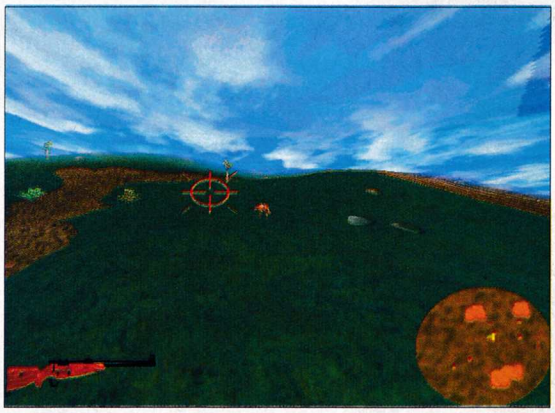
Боян Спасов



3D Helicopter Coyote Hunter

Има игри, които абсолютно всеки геймър трябва да е видял! Тук не говоря за мегахитове като Starcraft, Quake, Need For Speed и Unreal. Става дума за игри, които са толкова боклукчави, че човек, ако не ги е виждал на живо, трудно ще повярва, че съществуват.

Именно от този тип заглавия е и 3D Helicopter Coyote Hunter на Webfoot Technologies. Честно казано, след видяното в Militato миналата година не си мислех, че някой ще успее да сътвори по-голямо безумие. Практиката обаче както обикновено показа друго :-) Нека видим какво са измислили болните мозъци на програмистите. Както вероятно се сещате от заглавието, в 3D Helicopter Coyote Hunter основната цел е да ловувате. В дадения случай жертвите на вашите ловджийски страсти са койоти. До тук добре. Ловни симулатори на пазара колкото щеш и дали ще има един повече или по-малко едва ли от особено значение. Авторите на тази игрица обаче са направили нещо гениално. Ловът не се провежда по стандартните правила. Също както е видно от заглавието, преследването на животинките се извършва с хеликоптер! Казано с думи прости, геймърът има възможност да си кръжи на воля над нивата и като съзре нещо годно за убиване просто му тегли куршума. Самите животни са напълно беззащитни и единствената интрига в играта е да успеете да опуцате всичко живо преди да е свършило горивото на хеликоптера или пък муниции-те за пушкалата. Като отворихме дума за пушкала е хубаво да се отбележи, че момъците от Webfoot Technologies са помислили за малко разнообразие на тази тема. Освен със стандартната ловджийска пушка койотите могат да бъдат изпращани в отвъдното с двуцевка, електрошокова пушка и огневръргачка (!!!). От само себе си се разбира, че летенето с един с същи хеликоптер из еднообразни нива си е пълна скука, затова на разположение ще имате цели 2 модела. Единият е по-бърз, но пък хаби гориво като за световно, докато вторият е бавничък и икономичен.



Въоръжени с този внушителен арсенал, ще можете да се пробвате в двата вида игри. Първият режим се нарича Arcade и по-скоро може да бъде описан като Training Mode. С други думи тук можете да си стреляте на воля без да се грижите особено за гориво и муниции. На разположение са ви всички нива, които вече сте покорили в така наречения Mission Mode. Тук се крие и истинското шоу. Само като прочетете упътванията за всяка от 20-те мисии със сигурност вече ще сте паднали от смях под компютъра. Толкова безумни описания рядко се срещат и дори само заради тях си заслужава човек да отдели 2-3 часа на 3D Helicopter Coyote Hunter. За съжаление това май е и единствената положителна черта на играта :-(На тема графика и звук нещата са направо плачевни. Преди 3-4 години със сигурност видяното щеше да бъде описано като прилично, но в средата на 2000 г. тази игра изглежда жалка. Единствената утеха е, че при геймплея нещата стоят подобно, така че поне ще можете да се посмеете от сърце на тази творба, която със сигурност ще заеме почетно място в списъка на най-куриозните заглавия на всички времена!

Никола Дърпатов

3D SHOOTER

графика	★☆☆☆☆
звук	★★☆☆☆
геймплей	★☆☆☆☆
общо	★☆☆☆☆

PC CD ROM

издател
Webfoot www.webfootgames.com

системни изисквания
Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 2 MB Video, Windows 95/98, DirectX

NASCAR 2000

Когато става въпрос за издатели на качествени спортни симулации, първата фирма, за която се сещам, е добре познатото подразделение на Electronic Arts - EASports. Наред с добилите огромна популярност футболни, баскетболни, хокейни и какви ли още не симулатори, на голям интерес се радват и прецизните компютърни автомобилни състезания.

Последните заглавия в този жанр като Sports Car GT, Superbike 2000 и Mobil 1 British Rally Championship си спечелиха много почитатели по цял свят, но за да бъдат грабнати сърцата на най-платежоспособните геймъри (а те, както знаете, обитават земите между Атлантическия и Тихия океан), беше необходимо нещо по-различно. И какво по-подходящо за целта от иначе порядъчно скучноватото пистово автомобилно състезание, наречено NASCAR, особено като се има предвид, че това легендарно за американците рали съвсем скоро навърши кръглата възраст от 50 години.

Атмосферата на стартовете от NASCAR силно напомня тази от добре познатата ви Формула 1, но все пак има доста различия. На пръв поглед автомобилите не се отличават от серийно произвежданите модели, но под стандартното купе се крият изключително мощен двигател, специално окачване, спирачки и т.н.

Пистите за разлика от тези във F1 са по-кратки и с много по-малко завои и това дава възможност за развиване на шеметни скорости. Добре, че поради спецификата на състезанието често стават пищни катастрофи, които поне за кратко успяват да разсеят скуката. Най-странното нещо в NASCAR са пилотите, повечето от които са на възраст, по-подходяща за голф или шахмат, отколкото за това рали, в което основната цел е газ до дупка и безкрайно обикаляне по трасето. Освен това правилата и системите за точкуване са доста по-различни от тези в състезанията, организирани от FIA (Международната автомобилна федерация).

Ако желаете да избегнете неприятните формалности преди всеки старт, изберете Quick Race и ще се озовете направо на пистата. Single Race Weekend е особено подходящ за тези, които нямат опит в безкрайните процедури преди финалния сигнал и желаят да свикнат с автомобила и поведението му по трасето. В Race Against The King ще трябва да премерите сили срещу актуалния в момента шампион.

Изключително добро хрумване в NASCAR 2000 е възможността да контролирате и променяте различни елементи от състезанието. За почитателите на максималния реализъм е предвиден контрол върху действията на екипа от пита и поведението на пилота при подаден жълт флаг, а ако включите телеметрията, ще имате постоянна информация за състоянието на всички основни системи на автомобила ви. Особено любопитни са опциите, които ще накарат вашият пит-екип да започне да допуска грешки или пък ще настъпят спонтанни сривове в колата ви. Всичко това е в състояние да направи състезанието доста забавно, стига да не сте от хората, които мразят да губят.

NASCAR 2000 съчетава максималния реализъм с добър звук и прилична графика, но в никакъв случай не е от игрите, с които човек може да убие някоя друга свободна минута, тъй като победата се печели само с максимална концентрация и перфектен контрол върху автомобила, а те, както знаете, се постигат с доста тренировки.

Влado Георгиев

DAY of the TENTACLE

"Не правят вече такива игри!" – това изречение може да бъде идеалната шапка за нашата ретро-рубрика, тъй като всеки от нас си казва нещо подобно, когато се отдаде на спомени за славните стари времена. Вярно, игрите бяха грозновати, пикселирани и несъвършени както графично, така и звуково, а мултимедийният спектакъл, който днес е стандарт, преди години изглеждаше като научна фантастика... Говоря естествено за всичките тези съвременни визуални фойерверки и аудио ихуаху, които изстискват като лимон бедната машина, събират очите на днешния геймър и връзват на фльонга ушите му. Но покрай цялото това театро, за огромно мое съжаление, на заден план остана най-важният ресурс – Въображението. Днес всеки говори за полигони, 44-килохерцов 3D-звук, светлини и сенки, реализъм, критикува игрите, които не предлагат поне 32-битова графика в безумно висок режим и произнася с треперещ смирено-набожен гласец магическата думичка "Енджин". А свежите идеи, новаторството, хитрите диалози и оригиналната история – кучета ги яли. Куестовете – на боклука! Да живеят 3D-екшъните и техният вожд и учител – овцата Доли! "Цяло кралство за един Енджин!" – би казал Ричард III, ако ни беше съвременник.

Може би горе изказах прекалено крайна позиция, която би подразнила някои от читателите, затова съм длъжен да поясня – аз съвсем не мразя 3D-екшъните. Тъкмо напротив – играта, пред която съм прекарал най-много часове през последните месеци и която ми е дала най-много положителни емоции, е точно Unreal Tournament. Но въпреки това с много по-голямо удоволствие бих разджиткал един истински, стопроцентов старомоден куест... Обаче жестоката истина е, че жанрът все още е в огромна дупка. Може би просто съвременният геймър е замесен от по-различно тесто и търси друг тип забавления, може би на самите куестове като жанр им липсва гъвкавост и те не могат да се приспособят към съвременните условия на мрежова игра и хардуерна революция всеки месец... Може би самият аз не мога да се приспособя, но ми се струва, че PC-то все повече започва да мяза на биткаджийските конзоли и с всеки следващ месец излизат все повече шаблонни и скучни заглавия. Моля да ме извините за сантиментални излияния, но все пак нали рубриката "ретро" е точно за това... А

днес тя е посветена на най-любимия ми куест за всички времена – Day of the Tentacle на LucasArts.

Тази игра може да се нарече първата рожба на гениалния Тим Шафер, който през следващите години издаде рокаджийската Full Throttle и мъртвешката Grim Fandango. Всяко едно от тези три заглавия разкри нови хоризонти в жанра, но най-голямата революция направи точно класиката Day of the Tentacle. Разбира се, Тим Шафер преди това е играл значима роля и в други проекти на LucasArts (например Monkey Island I и II), но тази игра е първата, създадена изцяло под негово ръководство. Тя официално се води продължение на една от най-старите игри на LucasArts – Maniac Mansion, но по същество между двете заглавия няма почти нищо общо. Maniac Mansion сама по себе си също е забележителна игра и вероятно ще получи своето заслужено място в рубриката "ретро", но не и в този брой...

В Day of the Tentacle главни герои са три изчанчени хлапета, ко-

ито трябва да спасят света. И преди някой да каже, че това е най-изтърканото клише, трябва да ви уверя, че спасяването на света в тази игра никак не прилича на каквото и да е друго подобно дело, което сте виждали на вашия монитор или на кино. Да, Day of the Tentacle коренно се различава от стандартните, серийно произведени тъпотии и прави най-голямо впечатление с пародийния си замисъл, като ефектът допълнително се подсилва от шантавата графика в комикс стил. И макар че това е в скромната за днешните стандарти резолюция 320x200 с 256 цвята, аз твърдя, че дори днес излизат много малко заглавия, които могат да се похвалят с толкова сполучлива, стилна и подхождаща на сюжета графика.

Но думата ми беше за спасяването на света – този път не от астероид или извънземно нашествие, а от едно пурпурно октоподско пипало с човешки ръст и свръхчовешка грандомания. Баща на тази форма на живот е лудият учен доктор Фред, който създал две такива пипала (Tentacles) още преди събитията от Maniac Mansion. Когато си такова слузесто, лигаво и абсолютно безполезно същество, е нормално в теб да се натрупат отрицателни емоции. И докато Зеления Тентакъл е добричък и си избива комплексите с хеви метъл музика, то Пурпурния е доста по-зъл... А токсичният мутаген, който той поглъща в началото на играта, едва ли може да го превърне в по-дружелюбно същество. Този мутаген идва от специалната машина на доктор Фред – Sludge-O-Matic (TM), която е построена с една-единствена цел – да замърсява природата с токсичен мутаген (не мога да ги разбера тия луди учени – хич не им пука за екологията, пъстървите и благото на майката Земя и човешката раса). Мутагенът дава на Пурпурния Тентакъл огромни умствени възможности и адреналин в промишлени количества, но и нещо още по-страшно – ръце, с които да превземе Света (съгласете се, че без никакви крайници щеше да му е доста трудно). И когато нашите герои (а те се казват Бернард, Хоги и Лавърн) попадат в имението на професор Фред и пускат този зъл пурпурен гений на свобода, нещата стават твърде оплетени...

Светът трябва да се спаси – това е ясно на всички. А щом наблизо има луд учен, това е доста сложна задача. Вместо нашите герои дружно да хванат по един сак за пеперуди и да тръгнат на лов за Пурпурния, те са изпратени от Фред назад в миналото или по-точно във вчерашния ден, за да изключат опасната машина за мутаген. За зла беда машината на времето Chron-O-John™ не сработва както се очаква (може би защото подозрително прилича на три тоалетни кабинки с перки).

Дебелият рокаджия Хоги, който може да съперничи на самия Тим Шафер по тегло, е запратен 200 години назад в миналото – в колониална Америка, при Вашингтон, Джеферсън, Едисън и други известни личности, които са майсторски омаскарени в играта. За да се върне в своето време, той трябва да намери 2.1 гигавата електричество (за което още Стивън Спилбърг е доказал, че е идеалната формула за Завръщане в Бъдещето). Е, от действията на Хоги Американската Конституция и Националното Знаме ще претърпят леки корекции, но какво да се прави...

Шантавата биоложка Лавърн, попада в черното бъдеще заедно със своя верен скалпел за дисекции. В света господства расата на тентаклите, а хората не са нищо повече от безмозъчни домашни любимци. Главният злодей – Пурпурния дъртак, също е тук и мъти своите пъклени планове. Пътят към миналото е трънлив и труден, но с помощта на една мумия, един хамстер и една котка-скункс Лавърн все пак ще успее да се върне в своето време.

Бернард, който е типичният скапаняк, не отива никъде и пада обратно при доктор Фред в своето време. На него се пада най-тежката задача – да поправи повредената машина на времето (за което трябват няколко милиона долара). Откачената фамилия Едисън хич няма да му помогне.

Сами се сещате, че тримата герои играят паралелно, влияят си един на друг, променят целия пространствено-времеви континуум и въобще купонът е пълен. А най-накрая те отново се събират и трябва да се изправят срещу цяла Пурпурна Армия за блестящия финал.

Гледали ли сте "Мухата"?

Боян Спасов

Опасно нещо са предразсъдъците. Почти толкова опасно колкото липсата на информация. Ще ме извинява Оруел, че "невежеството е сила". За една бройка да пропусна една от най-оригиналните игри, излизали през последните години. Преди да получа Majesty не знаех почти нищо за нея. Като ми предложиха да й пиша рецензия направо ми прилоша. Предположих, че става дума за поредната треторазредна стратегия в реално време... от онези, дето копират класиките и не предлагат нещо повече от пипната туктам графика, усукан до неузнаваемост сюжет и двайсетина минути удоволствие. Примирих се, де, скуката надделя и се съгласих. Въобще не съжалих за избора си.

По-интересна игра не ми е попадала

Мисля, че няма да преувелича, ако кажа (а аз съвсем отговорно го правя), че това е най-оригиналният продукт, излизал през тази, че и през миналата година. По традиция сега трябва да ви запозная с историята. Може да прозвучи шокиращо, но такава почти няма. Вие сте владетел на кралството Ardania. Главната и единствена цел е да разширявате и отбранявате територията на земите си и да осигурявате благ живот на своите поданици. На думи изглежда семпло, но в действителност се изискват наистина добри стратегически умения, за да опазите наличното си положение от честите набези на противниците. Някои от враговете ви могат да бъдат народи на други царства. Лоялността им към техните господари и нежеланието да станат ваши поданици могат да ви донесат не малко главоболия. От друга страна, проблеми са възможни и с неангажирани политически секти или отделни личности, които заради вътрешните си убеждения ще се опитват да прекратят експанзията на кралството ви. Накрая, но не на последно място, сред потенциалните неприятели бих поставил чудноватите чудовища. Неведнъж ще ви се налага да се борите срещу инвазията на 15 вида митологични гадини, сред които най-неприятни са гигантските плъхове, огнедишащите дракони, глуповатите минотаври и пълчищата озверели зомбита. Разбира се, понякога гадовете само си щъкат безобидно около селищата, но решат ли да атакуват, не се колебайте да ги премахнете колкото се може по-бързо.

В началото на всяка мисия ще започвате само с палата си, разположен някъде на картата, която, както вероятно се досещате, не можете да огледате свободно от самото начало. Няма да разполагате почти с никаква информация за обитателите в региона, нито пък с войска, с чиято помощ да обикаляте наоколо и да събирате сведения за терена, да не говорим за борба с враговете. Оттук нататък ще ви се налага да строите сгради, където да се настаняват (в повечето случаи само условно) бъдещите ви данъкоплатци. Събирането на данъци е основен източник на доходи, затова гледайте бирника да си върши съвестно задълженията. Заможността е правопропорционална на шансовете ви да напреднете в играта. Данъците не винаги са достатъчни и се изисква построяването на пазари, откъдето да получавате допълнителни финансови постъпления.

Следва първата изненада. Например, като си вербувате войник той няма да бъде послушна играчка в ръцете ви. С други думи не можете просто да кликнете на не-

стратегия

графика	★★★★★
звук	★★★½
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател
Hasbro Interactive
www.majestyquest.com

системни изисквания
Pentium 166, 32 MB RAM, 2MB Video, 250 MB HDD

го и да му посочите къде да се премести. Ако искате да ви свърши каквато и да е работа,

ще трябва да си платите

Не се заблуждавайте, че заповедите ви ще бъдат изпълнявани само защото сте господар, необходима е мотивация чрез награди (awards), които са под формата на флагове. Единиците са напълно автономни, поемат инициатива по собствено желание и не винаги ще получавате желаните резултати. Осигурявайки приличен живот на своите хора чрез построяването на богатия набор от сгради, ще засилвате привързаността на хората ви към вашето царство и съответно те ще се стараят да го запазят от врагове или ще се стремят към разширяване на границите му. По тази причина Majesty наподобява много повече игрите-симулации (The Sims), отколкото на която и да било друга стратегия в реално време. Всичко това е забавно, но на моменти не е изключено да се окажете в ролята на пасивен наблюдател на това как виртуалният живот си тече, а вие не можете да се намесите директно в него.

За графиката не може да се каже много. Погледнете която и да е от последните RTS игри и ще добиете представа какво можете да очаквате. Всеки елемент е изпипан в най-големи детайли, от невзрачните храстчета, до огромния ви дворец. Анимациите на героите са плавни, магиите на вълшебниците са впечатляващо колоритни. Единственият недостатък, за който се сещам, е липсата на избор за резолюцията. Поне при мен тя се беше заинатила на 800x600 и не открих начин за нейната промяна. При интерфейса положението е почти същото. От една страна, всичко изглежда подредено и опростено, но от друга, бутоните са прекалено малки и на гъсто разположени и затрудняват прецизното им намиране.

По отношение на звуковите ефекти трудно мога да говоря със суперлативи или да изразя крайно възмущение.

Звуци като звуци, нищо особено!

Възможно е говорителят, разясняващ мисиите, да ви подразни с нескритото си желание и слаб успех да имитира британския акцент на Шон Конъри, но след като всичко останало е наред, сериозни проблеми няма.

Геймплеят е на високо ниво. Направо не е за вярване, че първият опит да се направи продукт от този тип, включващ странна симбиоза от няколко жанра, е преминал без сериозни недоразумения при управлението и балансирането на играта. Включени са 18 кампании, разделени на категории за начинаещи, средно навлезли в играта и напреднали. Всяка от тях съдържа своя история и цели за изпълнение. Не се учудвайте, ако решите да преиграете дадена кампания, а откриете, че нещата не са както ги помните. Създателите са решили тези промени да се извършват напълно случайно, с цел задържането на играча за по-дълго пред монитора и то именно с Majesty. За да е пълно вманиачаването, е добавен редактор за генериране на случайни карти, който не е перфектен, но ефектът от изненадата допълнително подсилва удовлетвието от играта.

Наистина, не са много заглавията, които получават напълно заслужено одобрението на критиците и одобрението на потребителите. Не рядко се случва пълни боклуци да бъдат набедени за суперхитове, докато суперхитовете събират прахта по щандовете, защото не им е направена добра реклама. Никак не ми се иска това да се случи точно на Majesty, затова ще ви посъветвам да отклоните малко погледа си от свръхкомерсиалния неактуален Broodwar и да обърнете внимание на новите, наистина хубави нови игри.

Иван Георгиев

PC Supp

ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ

КОМПЮТЪР, КОЙТО НЯМА ДА ЪПГРЕЙДВАТЕ 2 ГОДИНИ:
Pentium III 500 MHz
RAM 128 MB PC133
Motherboard Abit BE6 2 (UDMA 66)
VIDEO Creative RIVA TNT2 32MB
HDD IBM 20GB (7200), DVD-Rom
Monitor CTX 17" 705F
Case ATX 300W, FDD 1.44, KBD BTC,
Mouse Logitech,
FAX Modem External 56.6 (v.90, X2)
Creative Sound Blaster Live,
Speakers Teac Power MAX500
(+Subwoofer)
$1450

CPU Pentium II Celeron 500MHz
Motherboard Intel 810
Video AGP, Sound Card
Color Monitor 15"
RAM DIMM 32 MB, 8ns
HDD 10,2 GB
CD-ROM 50X Afree, FDD 1.44
Mouse 3-but., Keyboard Win95
Case AT
$590

тел: 963 10 86, 66 91 24
адрес: "Латинка" 40

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

EXE

На фона на американо-европейския дате монополизъм, амбициозните и неизвестни австралийци от LadiorSpot си поставят нелеката задача EXE или EXEcution да се превърне в хитова single и miltiplayer игра. За момента успяват, ако съдим по нарастващия интерес и популярността, която придобива играта.

Класическата рисувана анимация, умело миксирана с перфектно рендвани интра и безумната цел на вашата мисия правят EXE наистина вълнуващо изживяване.

Ако при другите игри играете, за да не умрете, то парадоксът тук е, че

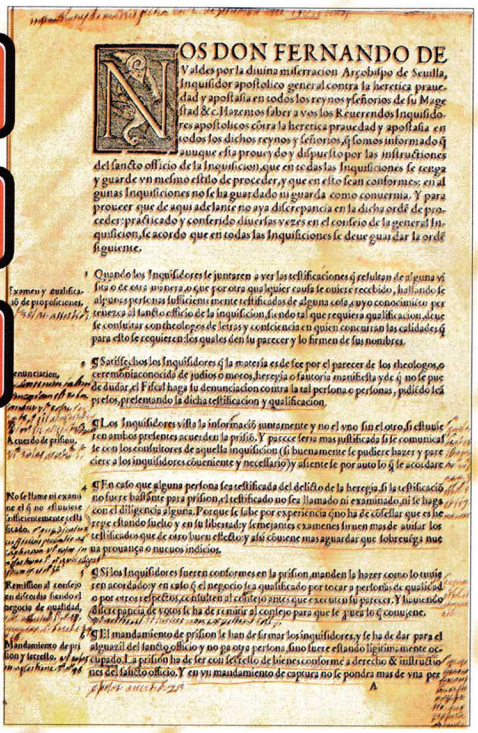
играете, за да умрете

Бавно, с желание и най-вече през 1542 г. Докато всички останали се мъчат да си представят бъдещето, то LadiorSpot интерпретират мрачното Средновековие и по-специално действията на Светата инквизиция. След кратък видео урок по средновековна история, придружен с множество литографии, изобразяващи сцени от изгаряне на вещици и уреди за мъчения, отивате в Глирлез. Фентъзи-името на този несъществуващ град контрастира със стриктните исторически препратки, но това е част от чара на този екшънкуест.

Вашата предопределена смърт започва в утрото на 16 ноември, когато откривате на врата си огненочервеното EXE. С това вашият ангел-пазител Шрихмот ви известява, че сте обвинени в ерес и много скоро инквизицията ще ви съди и разбира се, изгори на клада. Шрихмот, превъплътил се в паун, е полезен съветник, на когото можете да се доверявате през цялото време. Но и той, като всеки ангел се нуждае от подкупи, от рода на крак от жаба или

химен от девица

Избирайки героя, който ще пресъздавате, вие се сдобивате с редица безценни атрибути. Вещицата Глиния върви с черна котка, летяща метла и множество стъклариии с лечебни и/или безполезни мехлеми (вършат много добра работа, ако искате да заслепите някой от противниците си). Магьосникът Кност - с множество практически магии и допълнителни екстри като островърхите си обувки, които могат да пронижат сърцето на разбеснял се инквизитор. Ученият Клинвесон има предимството на алхимичните си познания и знанията си по мистерии и мистицизъм. За кроткия селянин Брукс, заклал кокошката си с прекалено много плам, може да се каже, че вилата му се превръща в огнен меч и чесънът от сутрешната му закуска започва да лекува смъртоносни рани.

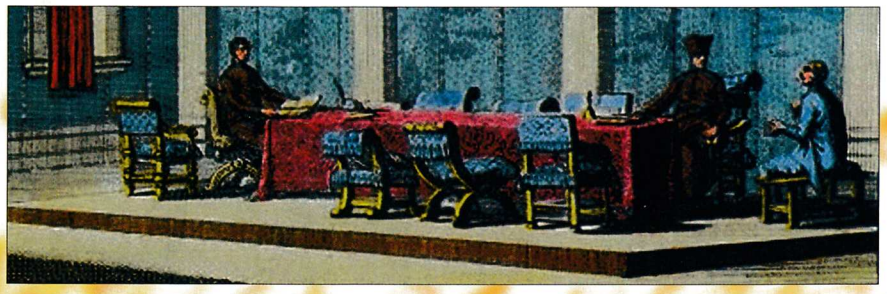


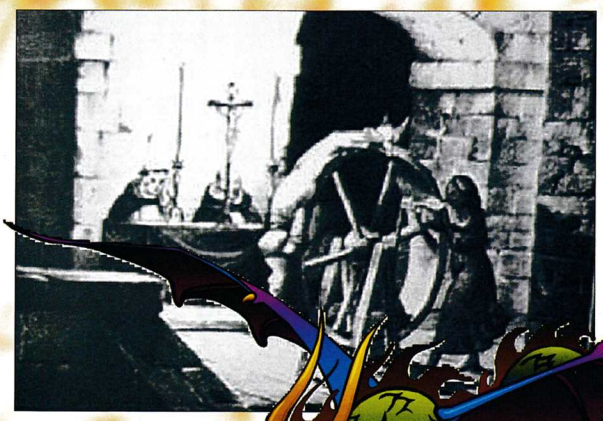
Играта е разделена на две основни части. През първата се разхождате в мизерния Глирлез, който няма изход и лутайки се из неговите мръсни улици трябва да съберете колкото се може повече предмети с магическа стойност. Обзалагам се, че авторите на играта едва ли помнят къде точно са ги поставили, но след не малко усилия успях да намеря всичко необходимо, за да оживея максимално дълго между колелата на разпъване и дълбоките тъмници.

Интерактивността в EXE ви позволява да обменяте информация с жителите на града за местонахождението на магическите предмети. Шрихмот ви насочва къде трябва да отидете, за да намерите някой просяк, от чийто съвет се нуждаете или с кой крадец трябва да направите размяна. Езикът е изключително цветущ, но недостатък е жаргонът на Сидни, който в повечето случаи ви пречи.

Втората част пресъздава залавянето и мъченията, които сте заслужили. В зависимост от предметите, с които сте се

QUEST-ADVENTURE		
графика	★★★★☆☆	PC CD ROM
звук	★★★☆☆☆	
геймплей	★★★★☆☆	
общо	★★★★☆☆	
издател		
LadiorSpot	www.ionaladior.com.au	
системни изисквания		
Pentium 120, 32 MB RAM, мишка, Windows или Dos 6x, 4xCD-ROM		





сдобили, можете да се отбранявате и убивате своите противници. По-голямата част от тях са доста брутални, но може да се каже, че и вашият герой не е за подценяване. Инквизиторите имат и помощници - симпатични демони, от които няма измъкване. Съпротивата ви само амбицира враговете ви и ги кара да стават още по-безмилостни и кръвожадни. Кулминацията е изгарянето ви на кладата, разположена в центъра на Глирлез, съпроводено с вледеняващи кръвта писъци, докато тълпата изпада в бурен екстаз.

Дизайнерите са се постарали да не нарушават хармонията на фентъзи характера и са придали лек анимационен елемент на своите герои, които на пръв поглед изглеждат малко комични и недоправени, но после така свиквате с тях, че ви гарантирам, че ще преигравате отделните епизоди само, за да се любувате на своето великолепие в средновековния разкош.

Интересно е и как става мултиплейърът на EXE. Според readme.txt всички еретици заедно се борят за достойна смърт, обединени срещу врага. А ако изчакаме до patch на версия 1.2, ще можем да играем от страната на самата Инквизиция.

От техническа гледна точка играта е много интересно направена - Full Motion Video е примесено с 2- и 3D-анимация, което ви дава много информация, както за Тъмните години от Средновековието, така и за напредъка или упадъка на вашия герой. Както можете да се досетите, FMV частта е в резолюция 400X300, но самата игра ви дава възможност за 1024X768 при 16-битов цвят, което си е истинско удоволствие за претенциозните очи на всички геймъри. Поддръжката на 3D-аудио и видеокарти прави играта още по-приятна, а софтуерният режим благодарение на гениалния енджин Iona, е много близък до ускорения режим, което дава възможност да се кефите дори с Pentium 120 и 32 MB RAM.

Интересна е и възможността да играете играта без звук още от първото меню за настройки, но се питам кой от нас все още няма аудиокарта!? Авторите на енджина си залагат главите, че играта тръгва под Windows и без инсталиран DirectX, но нямах възможност да пробвам дали е истина поради качения при мен DirectX 7a.

Това заедно с

възможността за игра под DOS

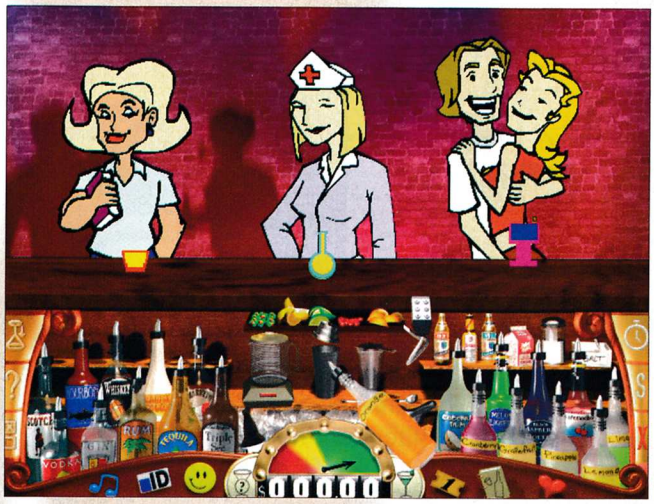
е най-странното нещо, минавало през моето PC в последните 5 години! Играта под DOS беше на доста добро ниво и с толкова малки разлики, че направо не е за вярване.

От Duke Nukem 2 не бях попадала на игра, която да не ми казва: "This program cannot be run in DOS mode". Все още има хора, които си падат по DOS и дори разработват игри за тази прекрасна и удивително лека операционна система. Най-интересното обаче си остават cheats в играта: за тях беше необходимо отварянето на exe.exe и редактирането му САМО под горепоменатата OS. И то с HEX file editor като Norton Commander или PC Tools. При моя опит за редакция под Windows играта се скапа до степен на пълна невъзможност за пускане и се наложи да я преинсталирам. Аз станах дива фенка на EXE, независимо от противоречия сюжет, и се надявам и вие за се присъедините към братството на желаещите да умрат по достоен начин, било то и само на игра!

Десислава Маркова

LAST Call

Този месец явно ни е писано да се занимаваме освен с мегахитове и с изключително странни заглавия. Last Call на Simon & Shuster определено спада във втората категория. Явно идеята за симулации на какво ли не и успехът на игри като The Sims и редовните посещения в нощни заведения са повлияли здраво на мозъчните клетки на дизайнерите от Simon & Shuster, защото на бял свят се появи не какво да е.... а



симулатор на бар!

Преди да започнете да примигвате учудено и да се чудите що за дивотия е виртуалната кръчма, е редно да обясня с две думи какво точно се прави в Last Call. Както вече стана ясно, цялата игра е нещо като SimBar. За съжаление обаче вие не можете по никакъв начин да поемете ролята на напиващите се :-(Това в интерес на истината би било и малко безмислено, защото все пак става дума за виртуална кръчма, а не за истинска такава. Както и да е.

След като преглътнете горчивия хап, че с напиването нищо няма да стане можете да се вживеете в ролята на любезния барман, който се грижи като баща за своите клиенти и освен това полага неимоверни грижи да изпразни джобовете им. След като започнете нова игра ще видите и как точно става това. Вие поемате смяна в някое питейно заведение като още в началото си имате и поставени съвсем конкретни задачи. А те се състоят в това да направите даден оборот и да съберете съответно количество бакшиши. Само секунди след началото на работното време пред вас ще цъфне и първият клиент. Тук идва и първата уловка на играта. Просто е задължително преди да сервирате напитките да извършите и

паспортна проверка

Това се налага от факта, че продажбата на алкохол на малолетни е забранена, а появата на полицията в такъв момент ще ви доведе до незабавна разходка до трудовата борса, а може би и до по-лоши неща :-) След като минете тази задължителна процедура идва и по-забавната част – правенето на коктейли. В играта има включени над 100 рецепти и ако не друго, след няколко часа, прекарани с Last Call, ще можете абсолютно безпроблемно да шашкате приятелите си в истинския живот с най-разнообразни екзотики.

Всичко това, разбира се, е добре, но най-веселата част тепърва предстои :-) В началото на играта можете да си изберете дали ще бъдете мъж или жена. От това решение пък зависи що за клиенти ще се навъртат във вашето заведение и какво поведение ще демонстрират.

Изключително весело става, когато си изберете някоя атрактивна барманка и по цяла вечер трябва да слушате досадните свалки на разни пияници. Обратното, разбира се, случва, ако вашият герой е мъж :-) Тогава просто не можете да се отървете от самотни дами, които се чудят как да си прекарат вечерта.

Въобще Last Call е изключително странна игрица, която обаче определено има своя чар. Най-малкото оригиналният замисъл и нелошото изпълнение в графично и звуково отношение могат да накарат геймърите да й обърнат малко внимание. Освен това не е за пренебрегване и фактът, че все пак това е една от малкото игри, от които има и практическа полза – след няколко дни пред монитора без никакъв проблем ще можете да твърдите, че сте завършили барманските курсове :-)

Никола Дърпатов

ЖАНР??????????

графика	★★☆☆☆
звук	★★½☆☆
геймплей	★★☆☆☆
общо	★★☆☆☆

PC CD ROM

издател
Simon&Shuster www.lastcallgame.com

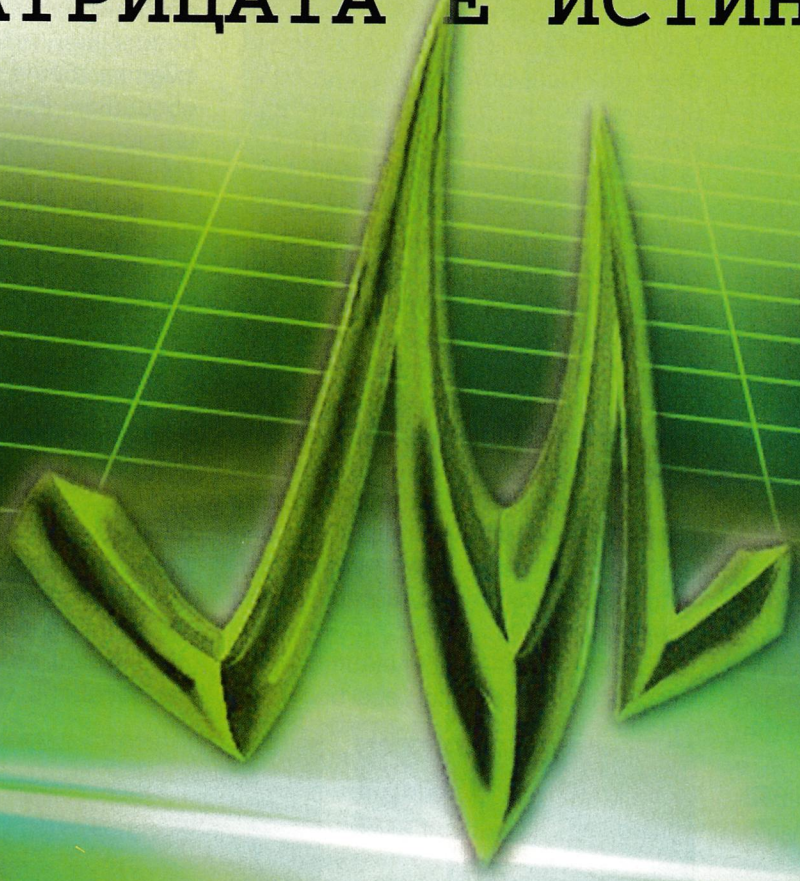
системни изисквания
Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 2MB Video card,

МАТРИЦАТА

Internet & Game Club

кв. "Лозенец", ул. "Крум Попов" 64, тел 66 55 21

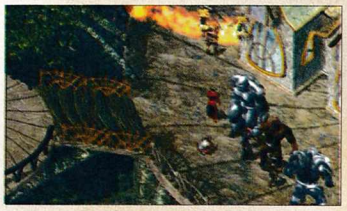
НИЕ НЕ СМЕ ВИРТУАЛНИ...
МАТРИЦАТА Е ИСТИНСКА.



www.ma3x.net

Елате в най-големия клуб (размерът има значение:) -
19" CTX монитори, PII 500 MHz, 128 MB RAM, TNT2 Ultra 32 MB,
Интернет по наета линия от ProLink, скенер, принтер,
климатик, напитки. Какво повече... Невероятни цени.

Baldur's Gate 2
Shadows of Amn



Дори сред хитовите игри не са толкова много онези, които оставят наистина трайна следа на гейм-сцената и се превръщат в отправна точка за сравнение и оценяване на всички следващи заглавия от жанра. При реалновремевите стратегии такава игра е вездесъщият StarCraft, при автосимулаторите — Need for Speed. А в прерождения през последните няколко години жанр на ролевите игри без никакво съмнение един от "еталоните" е Baldur's Gate. Отворете някое списание или страница в интернет и прегледайте статиите за RPG — веднага ще попаднете на сравнение или споменаване на Baldur's Gate, която вече е призната за класика. И макар че в родна България тя не се разпространи масово (най-вече защото се помещаваше на шест компакт-диска), истинските ценители несъмнено са я изиграли и са останали доволни.

Baldur's Gate постави нови стандарти за всички ролеви игри и дори се превърна в "родоначалник" на цяло семейство RPG — наскоро излезе страхотната Planescape: Torment, а Icewind Dale също не е далеч зад хоризонта и би трябвало да се появи в началото на лятото.

И както си е редно за толкова успешна игра, след няколкото разширения (expansion packs), Bioware и Black Isle ще издадат и същинското продължение:

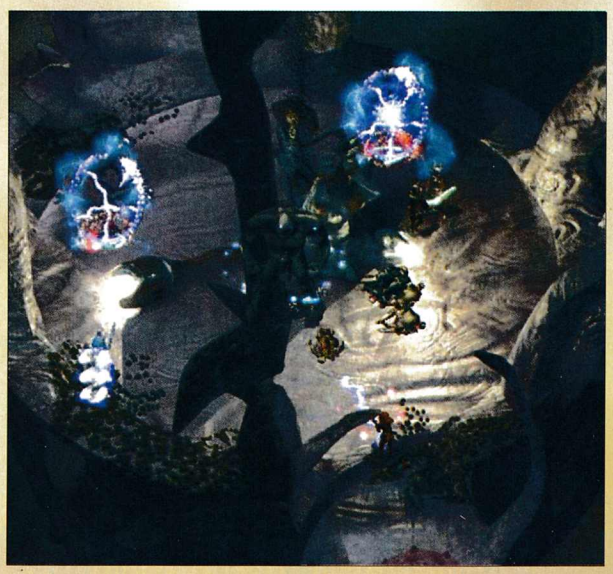
Baldur's Gate II: Shadows of Amn

Действието във втората част ще се развива на юг от Крайбрежието на меча — в империята Amn. Нашият герой отново ще се опитва да разгадава мистериите на своето минало и пътешествията му ще го отведат в столицата на Amn — Athkatla, в подземния град на Тъмните Елфи, в елфическата гора Tethir, планините Cloudpeak, подводния град на хората-акули (Sahuagin). Сигурно тези имена нищичко не ви говорят, освен ако не сте маниак на тема The Forgotten Realms (това е светът, създаден още от времето на ролевите игри pen and paper). Но най-величествените одисеи в Baldur's Gate II ще бъдат до два други свята (planes) — Астралната Плоскост и Бездната. Нищо чудно да срещнем там някой стар познайник от Planescape: Torment — такива закачки са си съвсем естествени, като се имат предвид всичките прилики между двете заглавия. Почти е сигурно, че нашият герой няма да се върне обратно в града Baldur's Gate, който остава далеч на север от територията на втората игра, така че заглавието на играта се оказва не съвсем сполучливо.

Един от най-забележителните елементи в първата игра беше начинът, по който се държаха вашите спътници (наричани още PC-та). Никой от тях не беше безлична фигура, даже напротив — всички те се пукаха по шевовете от персоналност, почти колкото наемниците в Jagged Alliance. Между тях възникваха свади и романси, а сбиването между PC-та с противоположни убеждения в крайна сметка беше сигурно. Авторите обещават във втората част тази индивидуалност да бъде още по-силна.

По техните думи: "Сега някой ваш спътник сам ще има повече озвучени реплики, отколкото всичките герои от първата част накуп". Лошата новина е, че както обикновено качеството е за сметка на количеството и броят на потенциалните ви спътници е намален от 25 на 15. Сред тях със сигурност ще бъдат поне трима стари приятели — Jaheira, Minsc и лудо влюбената във вас крадла Imoen (която си остава толкова влюбена, дори вашият герой да е от женски пол ;-).

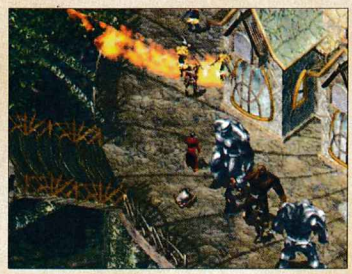
Добавени са



много нови възможности за специализация и развитие

на вашите герои. Започвате играта на седмо или осмо ниво на опитност (това в мащабите на добрата стара система AD&D), за да стигнете към края до невероятните нива от калибъра 17-23, съответстващи на 3 000 000 точки опитност. С нарастване на вашата мощ ще привличате последователи и дори ще можете да си построите собствен замък (съответно църква или магьоснически кула, ако сте свещеник или маг). Какъв точно ще е смисълът на тези замъци все още не е много ясно, но се знае, че те ще се придобиват след изпълнението на специални куестове (различни за различните герои) и ще прибавят някакъв стратегически елемент към играта.

За "старите кокали" е предвидена възможността за прехвърляне на героя от първата част, стига, разбира се, да сте запазили необходимите файлове. Примамлива е и перспективата да си генерирате чисто нов юнак и да изпробвате нововъведените "kits". Това са нещо като разклонения или специализации на традиционните AD&D класове (професии). В първата част само магьосникът можеше да се специализира в определена магическа школа, а сега подобни алтернативи има за всички класове. Струва си поне да ги изброя. Боецът ще може да се реализира още като Берзеркер, Убиец на магове и Кенсай (последното е нещо като японски самурай). Рейнджърът може да бъде Дивак (подобрена атака), Сталкер (подобрени промъкване и backstab за сметка на ограничения в бронята) или Господар на зверовете. За Паладина са въведени професиите Кавалер, Инквизитор и Ловец на мъртъвци. Свещеникът ще може да служи на определен бог и да поучава съответните облаги от това. Магът си е същият както в първата част, но пък броят на магиите е почти удвоен до фантастичната бройка 300. За Друида има три специализации — Тотемист (може да призовава животни-духове), Шейпшифтър (превръща се във фантастични чудовища) и Приятел на зверо-



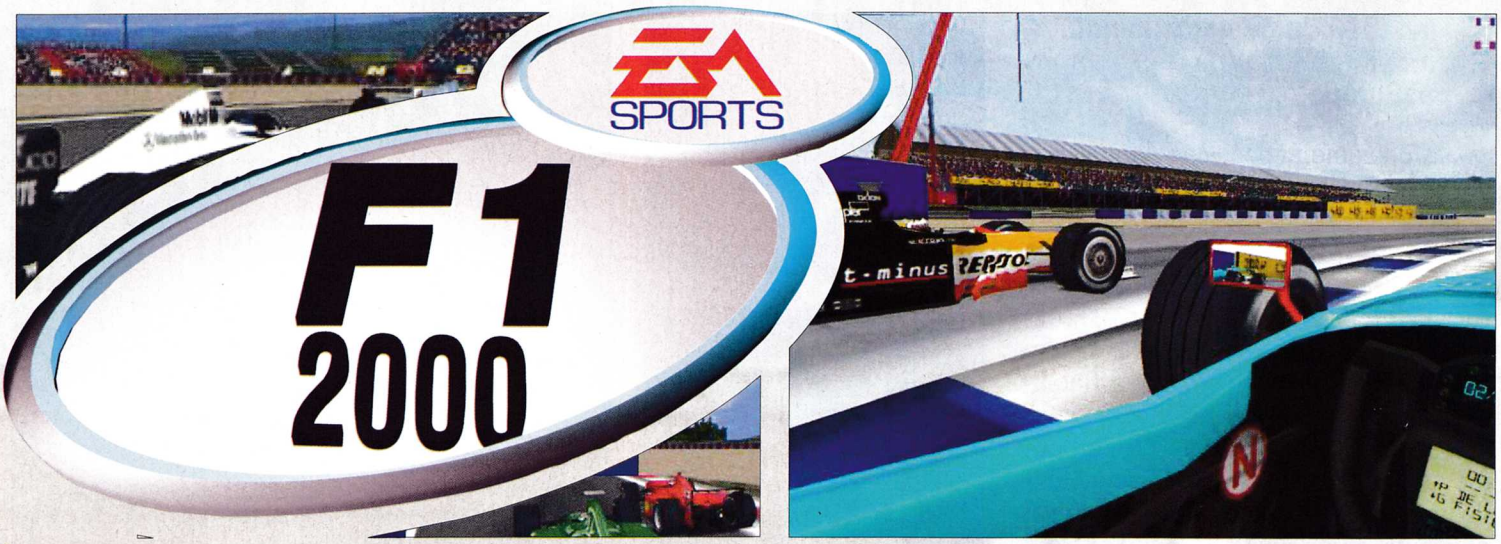
вете. Крадецът пък може да бъде Убиец, Ловец на глави и Авантюрист, като тези специализации му дават някои нови бойни умения за сметка на стандартните способности на класа (джебчийство, промъкване, шперцове и т.н.). И накрая остана Бардът, който може да стане Блейд (вдъхновяващ спътниците си с бойно майсторство), Шут (вместо да насърчава спътниците, раздразва враговете) или Скалд (по-добър в боя, за сметка на останалите способности).

При всичките тези нововъведения в името на добрия геймплей на авторите не им е останало време да променят сериозно графиката или интерфейса на оригинала, но те и без това са на много добро ниво. Все пак са включени някои модерни визуални ефекти, както и режим 800x600, така че няма съмнение, че продължението ще изглежда още по-красиво. Особено внушителни ще бъдат чудовищата във втората част, в сравнение с които тези от оригиналния Baldur's Gate ще бледнеят. Например Земният Елементал представлява колос, висок десет човешки боя... Маговете ще разполагат дори с магии за призоваване на такива чудовища, но истински трудният момент ще бъде да ги удържат под контрол, тъй като те с еднаква лекота могат да премажат както враговете ви, така и вашата групичка.

Bioware са се вслушали в оплакванията на много играчи за лошия pathfinding на първата игра и са направили някои сериозни промени. Сега, когато един от вашите герои се намира на пътя на друг, това не означава заобикаляне през североизточния ъгъл на картата, а просто препречващият ще се отдръпне и ще направи път на приятелчето си. Може би ви звучи като дреболия, но особено в битка такива моменти често са решаващи. Друг дразнител беше липсата на опция за бягане и безкрайните разходки, които губеха много игрово време. Такава опция няма да има и във втората част, но за сметка на това скоростта на вашите герои е увеличена почти двойно, което без съмнение ще пести време и нерви.

Очаквайте Baldur's Gate II: Shadows of Amn в края на лятото или началото на есента. С изплезен език!

Боян Спасов



Фирмената политика е страшно нещо. За мен, човек на перото и на изкуството, тя е алчна хидра с неизброими глави, които непрекъснато се увеличават, дори няколко от тях да бъдат отсечени. В ролята на тялото на хидрата в нашата история влизат костюмираните чичковци от маркетинговия отдел на Electronic Arts, които може би вече мъдруват как да пуснат симулатор на кърлинг, а в ролята на непрестанно изникващите глави са спортните продукти на гейм компанията, множащи се като неприятни инсекти.

Преди спортната серия игри на EA Sports се състоеше от 4-5 заглавия, които винаги се превръщаха в еталон за жанра, а сега бройката гордо се е закотвила около двайсетака: то не бяха голф, крикет, бокс, американски футбол, то не беше чудо. Логично беше, че рано или късно "спортните специалисти" ще обърнат взор и към една от най-големите атракции в днешно време: Формула 1. Какъв е проблемът? Имат си гущерчета, за да купят най-актуалния лиценз на FIA, имат си супер-енджин (Need for Speed), какво повече им трябва? Какво ли...

F1 2000 прави изключително тежкарско впечатление от самото начало: тлъстичка инсталация, соснички хардуерни изисквания, тромавка графика. Пуснах Quick Race, за да видя за какво става дума и след като се изприщих от чакане проклетията да зареди, помислих, че повредата е в моя компютър, играта е засякла и затова рестартирах. Винаги съм бил малко суеверен, затова този път вместо да избера любимия си пилот (Михаел Шумахер) и писта (Монако) се "задоволих" с Хайдфелд и Сузука. Чаках, чаках, та най-накрая отидох да си взема нещо за хапване и след около 5-6 минути не щеш ли — играта заредила — УРА! Калибрирам трескаво чистак новия волан Thrustmaster (добре де, всъщност леко лъснах клавиатурата), вече чувам рева на моторите и усещам мириса на горящи гуми... докато не почва самата игра. Цялото ми разочарование можеше да бъде сравнено единствено с coitus interruptus –

плачевна графика от калибъра на Test Drive1

и при това — бавна. Стегнах се, нагласих в графичните опции всички детайли на максимум, сложих отраженията, рекламките по пистата и по болидите, пушеците, облачетата, пейзажчетата и какво ли още не и блажено се отпуснах в стола, очаквайки този път всичко да си е на мястото. Е, да, графиката вече беше доста сносна, но за съжаление пак не успях да достигна състоянието на нирвана. Тъжната истина е, че за да се насладите на всички графични благинки и екстри, ще ви трябват освен задължителния Pentium II 450, също така и 128 MB RAM, което все още е проблем за много български геймъри (включително и за мен). От досегашното изложение сигурно сте останали с впечатлението, че Formula 1 2000 не струва и едно пробито пени, което, разбира се, е изключително далече от истината. Както и всички останали продукти на EA Sports и от този лъха на професионализъм — страхотни аудио-парчета, хиляди настройки и подробности, които могат да впечатлят всеки запознат с материята маниак, както и пет режима на игра — Grand Prix и Championship, които симулират истински сезон с тренировки и квалификации, Test Race (свободно каране по някоя писта без ограничения), Quick Race и Multiplayer. Най-

графика	★★★★★
звук	★★★★½
геймплей	★★★½
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател
EA Sports www.ea.com

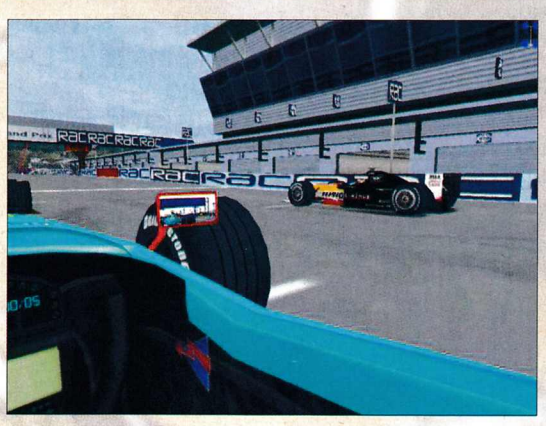
системни изисквания
Pentium 233, 64 MB RAM, 2 MB Video, 150 MB HDD

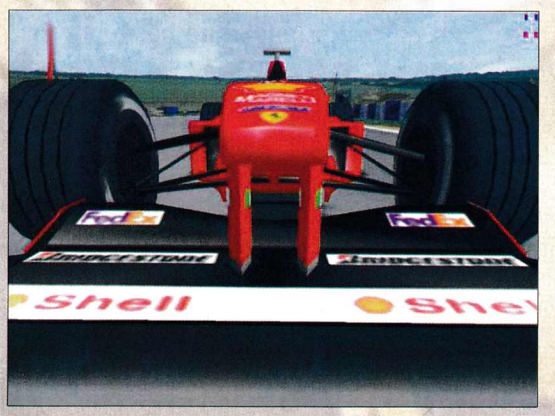
Рали

голямата атракция обаче несъмнено си остава лицензът на FIA за 2000-та година. Това е първата компютърна Формула 1, в която ще можете да се насладите на абсолютно всички оригинални пилоти и писти от настоящия сезон и при това не няколко месеца след края му, а в самото начало. Така ще можете да си преиграваме на PC-то всяко състезание, което сте гледали по телевизията и да променяте действителността в нещо, което ви изнася — например

Мазакейн шампион

(е, това май няма да го доживеем). Досега всички F1-симулатори - на Microprose, Eidos и Ubi Soft ни предлагаха лиценз в най-добрия случай отпреди една година, което често убиваше удоволствието, тъй като никой запалянко не беше въодушевен от идеята да кара с неактуални тимове и пилоти. Не е тайна, че това е и най-силният коз на EA Sports, които съвсем открито парадират с него. Признавам си, изкефих се страшно да пробвам виртуално възможностите на новия отбор — Jaguar, където в момента карат Еди Ървайн и Джони Хърбърт, както и да тествам Гран При на Щатите, което се състои на легендарната писта Индианаполис. Всички реклами по болидите (напр. неизменния West на "сребърните стрели" и Shell на Ферарита) и по пистата също са си напълно истински, което ме хвърля в тих ужас, като си помисля що пара са потрошили Electronic Arts. Единственото смущаващо нещо е липсата на публика по пистите (макар че в предварителните картинки, пуснати от фирмата, имаше). Щях да се задоволя дори с няколко евтини audio-ефекта и двуизмерен спрайтов вариант на феновете на скудерията, обезумелите тифози, които винаги са на крачка да преобърнат всичко и да залеят цялата писта с шумното си и незабравимо присъствие. Преди състезание ще можете да настройвате всичко по болида си: от вида на гумите до най-малките дреболии, които сигурно са известни само на конструкторите и механиците от Формула 1. Разбира се, ако не ги разбирате тия работи, ще можете да нагласите трудността на easy и да спечелите без да правите съответните настройки. Преди всяко състезание можете да включите една уникална според мен опция: всички болиди да са равни по възможности. Не знам за вас, но на мен отдавна ми писна да наблюдавам съревнование между два отбора, като останалите сякаш имат ролята на статисти без реално участие. Така поне в играта ще можете да си изберете произволен онеправдан тим (напр. Уилямс-БМВ или Джордан) и да се почувствате като цар на пистата. Управляваните от компютъра виртуални пилоти според мен нямат индивидуални характеристики, така че едва ли ще се натъкнете на агресивната тактика на Пилето или безупречното каране на Хакинен. Пилоти със собствено AI, наподобяващо стила на истинските прототипи, са заплануване чак за следващата F1 на EA Sports.





По време на състезание в управлявания от вас болид непрекъснато ще получавате информация от бокса за оставащото гориво, пилотите пред и зад вас, както и за времето, прекарано от опонентите ви в пит-стопа. Говорейки за бокса, съм длъжен да спомена, че няма да можете да комуникирате с маханиците, но ще можете да им изпращате инструкции за нуждите ви при следващото спиране. Всичко, разбира се, е придружено с говор, което допълнително подсилва удоволствието. Играта се управлява изключително лесно с клавиатурата, но за да можете истински да "усетите" напрежението на Формула 1, ви съветвам да си намерите отнякъде марков волан (с Force Feedback, разбира се) и да видите за какво става дума.

Като цяло F1 2000 е много прецизна и професионално направена симулация, чиято фасада е като лъснат до блясък болид от Формула 1. Тя ще допадне на феновете заради актуалния лиценз от FIA и множеството графични и аудио-екстри, но за мен все още не се е намерила играта, която да мери сили с класиката на Крамънд – Grand Prix 2.

Никола Икономов

GUNSHIP!

В зората на компютърната епоха, когато компютрите Commodore 64 и Правец-16 бяха в апогея си, споменаването на името Gunship винаги хвърляше в екстаз всички фенове на вертолетните симулации. Преди повече от 12 години тази игра се превърна в еталон за това как трябва да изглежда един симулатор на боен хеликоптер. И за да не бъда голословен, ще спомена само, че в създаването й активно участва и легендарният Сид Майер, дарил геймърите с Civilization – най-уникалната стратегия на всички времена. Е, специалитетът на Сид Майер определено не са симулаторите, но дори само присъствието му в проекта е гаранция, че на бял свят се пръква нещо наистина качествено и оригинално...

Както сигурно всички вече се досещат, новият симулатор е

римейк на стария Gunship
Ако питате мен, тази игра би трябвало да се казва Gunship 2000, все пак нали излиза на пазара през 2000-та година.

По ирония на съдбата обаче Gunship 2000 е факт от 1991-ва година насам и програмистите изглежда са били принудени да търсят друго име за третия симулатор от поредицата. Така се ражда идеята играта да се нарича Gunship! по подобие на класическата Pirates!, която също е рожба на Сид Майер. Изглежда в Microprose все още се прекланят пред гения на въпросния геймърски гуру и се опитват да му отдадат необходимото уважение.

Gunship! е поредното доказателство, че качеството на триизмерната графика се развива не с месеци, а с дни. Вече и аз не знам какви суперлативи да използвам за изображението на тази игра, тъй като поизчерпах епитетите си по адрес на конкурентния симулатор Ка-52 Team Alligator. Не се наемам да давам оценка коя от двете игри е по-красива, тъй като ще трябва да задълбая в досадни детайли. Мога само да кажа, че и двете използват твърде съвършени графични системи, за да тръгна да им търся кусурите. И все пак ми се струва, че вертолетите в Gunship! са нарисувани една идея по-детайлно, ако бъдат пуснати в режим 1280x1024 с 32-битов цвят...

Най-хубавото нещо в Gunship! обаче не е графиката, а изключително приятният геймплей:

Управлението на вашите вертолети е доста опростено

без това изобщо да повлияе върху реализма на играта. За разлика от повече себеподобни симулатори Gunship! ангажира не повече от половината копчета по вашата клавиатура. Така че този път командването на вашата бойна машина няма да наподобява свирене на пиано на четири ръце.

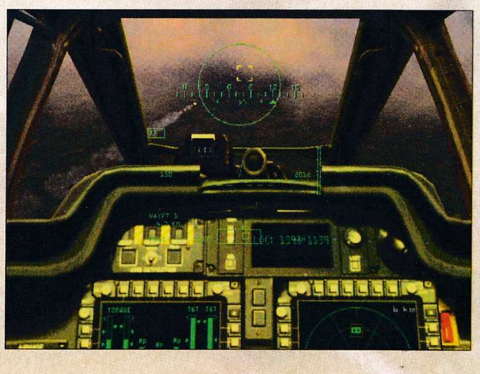
Освен всичко друго играта може да се командва не само от мяс-

графика	★★★★★½	PC CD ROM
звук	★★★★½☆	
геймплей	★★★★★½	
общо	★★★★★½	

издател
Microprose / Hasbro Interactive

системни изисквания
Pentium 266,
32 MB RAM, Windows 95/98

СИМУЛАТОР



то на пилота, но и от кабината на стрелеца. В този случай компютърът поема управлението на вертолета, а играчът може спокойно да прихваща и унищожава целите с прецизност на снайперист. Интересният момент тук е, че вашият хеликоптер няма просто да лети по права линия и да се забие в първото срещнато препятствие. Когато се намира в кабината на стрелеца, играчът може да задава допълнителни команди на компютърно симулирания пилот. Можете да го накарате да следва предварително зададения курс, да поддържа определена височина, да се насочи към най-опасната цел в обозримия обсег, да предприеме защитни маневри, да бяга и какво ли още не...

За разлика от повечето свои събратя, новият вертолетен симулатор на Microprose привлича с своята

не лоша сюжетна линия

Действието се развива в началото на 2000-та година. Руската федерация е успяла да овладее военната криза в Чечня и се захваща с малко по-миролюбиви неща, а именно да изправи на крака своята икономика. В това свое благородно начинание Москва получава финансовата подкрепа на Европейския Съюз.

За нещастие положението изглежда твърде идилично, за да е истина. Оказва се, че Русия насочва по-голямата част от паричните помощи към своя военно-промишлен комплекс. За кратко време Кремъл успява да възвърне мощта на своите въоръжени сили. Две години след края на Чеченската криза правителствата в Минск и Киев решават да се присъединят към Руската Федерация, изграждайки нещо като миниатюрен Съветски Съюз. Нещата обаче стават драматични, когато Червената армия решава да си възвърне контрола над прибалтийските държави. Армията на Москва безпроблемно завзема бившите съветски републики.

Преди да бъдат поставени на колене обаче техните правителства отправят апел за помощ към натовските сили. Великобритания, Германия и САЩ откликват на молбата и решават да изпратят въоръжени сили в региона. Успоредно с това започват най-активните дипломатически преговори от края на Втората световна война. За жалост усилията на политиците се оказват безплодни. Изглежда е време военните да кажат своята тежка дума, преди конфликтът да обхване цяла Източна Европа и да ескалира в Трета световна война...

Gunship! ще ви даде възможност да управлявате вертолетите на всяка от враждуващите страни - Великобритания, Германия, САЩ или Русия. Всяка от тях е представена с по един вертолет – съответно Westland Apache, UHT Eurocopter Tiger, AH-64D Apache и Mi-28N Havoc. За жалост в тази игра няма да можете да управлявате руските Ка-50 или пък Ка-52. Ако това беше така, натовските сили надали щяха да дръзнат да се намесят в бойните действия. Освен гореспоменатите вертолети, в Gunship! ще се изправите срещу 114 вида превозни средства и 85 вида бойни единици, чиято единствена цел е да ви пратят при вашите праотци. Бойните действия са разделени на пет кампании, които са динамично свързани – две в Полша, една в района между Полша и Словакия, една в Беларус и една в Украйна.

По отношение на реализма и модела на полета в Gunship! е използвана доста гъвкава концепция. В играта са зададени три различни опции – action, average и simulation.

В първите два случая играта има по-скоро аркаден характер, тоест геймърът повече стреля и по-малко мисли. Третият вариант е предназначен най-вече за заклетите фенове на хеликоптерните игри, които искат да се доближат максимално до условията в реална въздушна битка. В този случай ще се сблъскате с противници с изключително развит изкуствен интелект, които могат да ви отстрелят още преди да сте ги засекли. По този начин Gunship! би трябвало да се понрави на всички – от средностатистическия идиот, който не иска много да задълбава, до фанатизирания поклонник на най-трудните симулатори.

Морган Кроу

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

писма

pisma@pcmania.bg

ГЕЙМЪРСКА ЕРОТИКА

Здравейте и от мен!

Пиша ви по 3 причини. Първата е, че искам да ви похваля. А бе, вас наистина си ви бива. Доскоро не бях на същото мнение. Мой близък приятел все се опитваше да ми втълпи, че сте "най-добрите", но той не успя. Аз сам се убедих в това. Вие сте единственото списание в България, което предлага такова перфектно съотношение цена/качество. Освен това статиите ви са много увлекателни. Уж да чета новия ви брой на порции, за да не скучая до излизането на следващия, и хоп, за около час съм го преполовил. Освен това новата ви система за оценяване е много по-добра от предишната, защото лично аз се съмнявам, че имаше голямо значение оценка от рода на 72 или 73 вместо нея.

2-ро, искам да ви изпратя класацията на игрите за настоящия месец. А ето и 3-тата причина. Искам да ви помоля (PLS) да ми кажете в кой (кои) сайт (ове) мога да намеря wallpapers на гола Lara Croft (надявам се, че знаете такива). МОЛЯ ВИ. Ако писмото ви се е сторило дългичко, не го публикувайте, а публикувайте само сайтчетата (отново PLS). (Отново и отново PLS)

P.S. Ей, да не си помислите нещо!!!

Greetingz from
VOODOOWARRIOR, Vratza

Ама, наистина се радваме, когато получаваме писмо с толкова много хубави думи за нашата работа! Всъщност къде са този път критичните писма? Айде пишете ги, че настана скука. Недоволни няма ли? Ще повехнем без вас:-)

Но към въпроса - системата за оценяване сменихме именно поради посочената от теб причина. Като допълнително уточнение по въпроса искаме още веднъж да подчертаем, че оценките се дават не от цялата редакция, а само от автора на съответната статия. Също така е важно да се знае, че оценките са валидни само в рамките на съответния жанр. С други думи не трябва да се сравняват примерно оценките на Heroes of Might & Magic 3, Need for Speed 5: Porsche Unleashed и Unreal Tournament. Просто става дума за игри, които не могат са бъдат съпоставяни, защото са насочени към съвсем различни категории геймъри, а освен това си имат и коренно различни достойнства. Най-накрая и две думи на тема голата Лара. За съжаление не можем да ти помогнем особено :-(. Доколкото знаем, такива wallpapers действително съществуват, но при проверка в редакцията се оказа, че никой от нас не си е направил труда да ги търси из дебрите на Интернет. Все пак дори на официалния сайт на Tomb Raider 4 има няколко доста еротични wallpapers на легендарната археоложка, които едва ли отговарят точно на твоето изискване, но за това пък са изключително добре направени. Иначе по различните фенски сайтове би трябвало да има и чисто голи рисунки. За целта просто направи едно търсене за Lara Croft в Altavista или Hotbot и със сигурност бързо ще намериш желаното.

ИНТЕРНЕТ ТЕЛЕВИЗИЯ

Няма да казвам колко сте... защото всички все това ви казват. Пиша ви, за да ви питам, като се абонирам за интернет канала на телевизора, трябва ли да имам специално устройство, което да свързвам в TV и PC или да имам специален телевизор.

Георги Илиев
Гр. Бургас

Интересен въпрос. Всичко щеше да бъде перфектно, ако беше ясно и какво точно искаш да ни попиташ. След дълбок размисъл стигнахме до извода, че можеш да искаш две неща: да гледаш телевизия през Интернет или да ползваш кабелната телевизия и за сърфиране.

На тема телевизия през Интернет трудно може да ти се помогне. Повечето чуждестранни телевизионни програми излъчват сигнала си и през глобалната мрежа. Лошото е, че за да можеш на практика да видиш нещо освен редуващи се през 2-3 минути картинки, ще ти трябва и доста бърза връзка. Според елементарни сметки, за да можеш да гледаш телевизия, излъчвана през Интернет на цял екран, ще ти трябват минимум 2 мегабита, което е около 60 пъти по-бърза скорост от тази на стандартните 33 600 модеми. Естествено дори да имаш нещо такова ще трябва да си намериш и доставчик на интернет услуги, който да ти гарантира тази скорост. Доста по-реалистично е да ползваш кабелната телевизия, за да сърфираш из Интернет. За целта са ти необходими няколко неща: Кабелен модем, мрежова карта и кабелен оператор, който да предлага тази услуга. Засега в България Интернет през кабелната телевизионна мрежа се предлага само Кабел БГ.

Повече информация за цените и районите, където се предлага тази услуга, можеш да намериш на техния сайт *www.cablebg.net* или в най-близкия офис на "Уникомс Трейдинг" (ЕВРОКОМ).

КАКВО ВСЕ ПАК ИМА НА ДИСКОВЕТЕ ?

Здравейте!

Няма да почна писмото с отегчителните и лигави хвалби по ваш адрес. Самият факт, че ви пиша, говори сам за себе си, че сте ..... и т.н. (само хубави неща).

Искам да ви направя малка забележчица без, разбира се, да ви обидя. Забелязвам (може би греша), че съдържанието на дисковете не винаги отговаря на това, което сте обявили на обложката. Това не е страшно, но е малко неприятно. Искам да ви попитам две неща:

Инсталирах си Windows Commander, защото много харесвам Norton Commander. След като прочетох публикуваната статия за WC реших да си сваля българската версия, но не я открих на сайта, който сте посочили. Има всякакви версии, но не и българската. Моля, помогнете ми.

Второто нещо, което искам да попитам е за играта TZAR. Знаете ли нещо за за версия на български на играта? Дали има някакъв шанс да излезе нещо наистина изцяло родно?

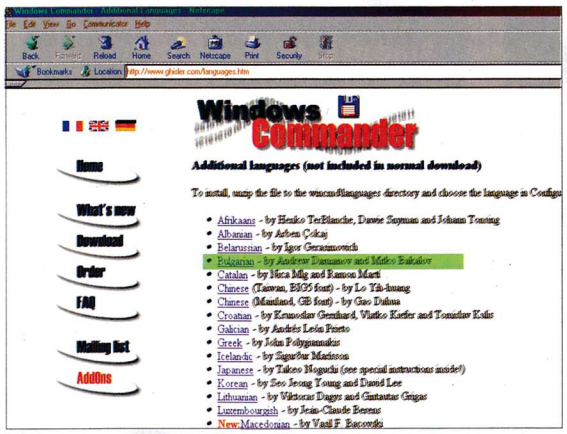
Това е засега.

С уважение: К. Ботев

Абсолютно вярно. Съдържанието на дисковете действително понякога се разминава "леко" с написаното на обложката. Това се дължи на факта, че понякога в последния момент се появяват интересни дема и програмки, които искаме да пуснем по възможно най-бързия начин. За съжаление не винаги е възможно да отразим тези промени и на обложката на диска.

По въпроса за Windows Commander. Просто иди на сайта *www.ghisler.com/languages.htm* и там ще намериш и българската версия.

Най-накрая и две думи за TZAR: Тежестта на короната. Българската версия вече е на пазара и можеш да я намериш примерно в магазините на PC Mania на цена 37 лева.



HOW TO...

From: Oggie Kovachev
Subject: UT Bonus Pack

Hello,

Нямам никаква представа как да си инсталирам UT Bonus Pack. Няма никакво ръководство или инструкции! Help!

Oggie

Този въпрос ни беше задаван многократно през изминалия месец. Решението на проблема е съвсем просто. Единственото задължително условие е да имаш предварително инсталирана играта Unreal Tournament. За инсталирането на bonus packa е необходимо само да кликнеш два пъти на *UTBonusPack.umod*, след което ще тръгне вградената инсталационна програма. Не бива да те притеснява странното разширение .umod ! Въпреки че не изглежда като изпълним файл, той действа точно като такъв.

След като тръгне инсталационната програма, ще трябва да въведеш пътеката към мястото, където си инсталирал Unreal Tournament. Останалата работа се извършва автоматично. Желателно е след потвърждението, че копирането на файловете е приключило, да рестартираш компютъра си.

За съжаление нямаме представа дали нещата стоят толкова лесно при непълни (warez) версии на играта.

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или се обадете в редакцията. Лесно е :)

Top 5 Multiplayer

1. Unreal Tournament
2. Quake 3
3. Starcraft: Broodwar
4. Delta Force
5. C&C: Firestorm

Top 10 Single Play

1 The Sims
2. NOX
3. Need for Speed 5
4. Unreal Tournament
5. C&C: Firestorm
6. HMM 3: Armageddon's Blade
7. Force Commander
8. Urban Chaos
9. Imperium Galactica
10. Test Drive 6

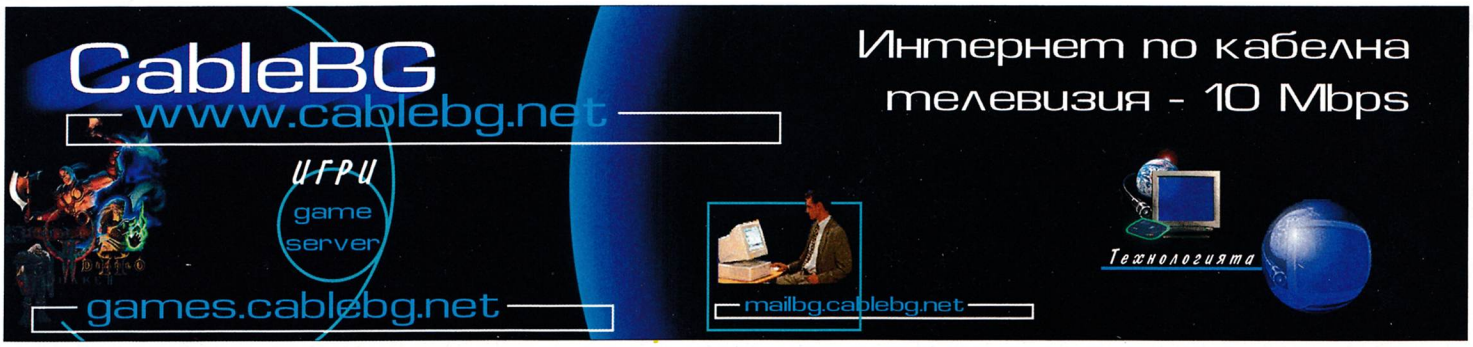
Тази година се очертава много благодатна за всички геймъри и геймърки по целия свят! Още от ранна пролет започнаха да валят топ заглавия – да се чуди човек какво по-напред да си качи на твърдия диск... и май пак е време за upgrade на PC-то!

А новостите наистина си заслужават да им се отдели повечко време! За любителите на C&C се появи новият expansion pack Command and Conquer: Firestorm, въпреки че сигурно няма да успее да измести Starcraft от челното място. Голямата новина в областта на стратегиите обаче се нарича Imperium Galactica 2, разпространявана на скромните 4 CD-та!!! Едва ли има някой фен на класическата Master of Orion, който да не оцени достойнствата ѝ. А пък в New World Computing продължават да работят на повишени обороти – почти едновременно се появиха RPG-то Might and Magic VIII и поредният expansion pack Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death!

Хитът за любителите на високите скорости е без съмнение поредната Need for Speed – само дето май игрите под това заглавие станах прекалено многобройни и някак си безлични. За сметка на това пък почитателите на Thief вече могат да оценят новостите в Thief 2: The Metal Age и мисля, че никак няма да бъдат разочаровани – за разлика от любителите на чистокръвните екшъни, които май ще трябва да се задоволят с играта Messiah на компанията Shiny – казвам за съжаление, защото играта е много хубава, но е бъгава "до козирката"!

И, разбира се, в никакъв случай не трябва да се пропусне един друг суперхит – дългоочакваната екшън-стратегия на Lucas Arts на тема междузвездни войни (изненадващо, нали?) Star Wars: Force Commander. Тази игра е само на две CD-та и това е действително изненадващо, като се има предвид, че производителите са успели да създадат буквално виртуална реалност, която ви грабва още от първите секунди на тренировъчните мисии!

Генко Велев



BSA – Епзиод II: Видима заплаха

BSA стартира втората част от легализационната си кампания, обявиха от офиса на асоциацията в България.

Ако преди акцентът на практика беше върху така наречените "корпоративни клиенти" – големи частни и държавни фирми, организации, представителства и т.н., то сега на мушката застават фирмите, асемблиращи компютри и тези, които използват софтуер с комерсиална цел.

Тазгодишната акция не е насочена срещу "радикалните пирати" – т.е. индивидуалните потребители.

Кампанията и външно се отличава от миналогодишната – рекламата е по-скромна и без агресивни послания. Тя ще бъде позитивна и ще е насочена към спечелване на обществената подкрепа. Същевременно ще се акцентира на конкретните действия и санкции към нарушителите.

Това, което интересува геймърите, е доколко въпросната кампания ще засегне любимото им място за забавления – компютърните зали?

По този повод, шефът на BSA Заки Соколов заяви пред PC Mania: "В момента водим разговори с BULSA и в най-скоро време предстои да бъдат уточнени параметрите на евентуалните ни съвместни действия."

За съжаление, след драконовския патентен данък повечето от залите за игри нямат средства за покупка на легални продукти. От друга страна те са най-лесната плячка за санкции...

Какъв е нашият съвет:

Ако не сте си купили Windows-и и легални игри – направете го. Подобни кампании ще се провеждат непрекъснато и няма смисъл точно вие да "опирате пешкира".

PC Mania

Зали, които продават PC Mania:

PC MANIA

Бургас:	ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)
Пловдив:	ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив:	ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив:	ул. "6-ти септември" №188
Пловдив:	ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора:	ул. "Света Троица" №79
Монтана:	ул. "Иван Аврамов" №9
София:	ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12
София:	ж.к. "Надежда" 3, бл. 319, вход Ж
София:	ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ
София:	ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София:	бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София:	бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София:	ул. "Опълченска" №41 А
София:	ж.к "Емил Марков, ул. "Деян Белишки" №30
София:	ж.к "Емил Марков, бул. "Петко Тодоров" №66
София:	бул "Цар Борис" №23, търговск комплекс "Никроад"
София:	ул. "Стефан Караджа" №7

Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това:

— ползвате пълната разпространителска отстъпка — 30%

— вписваме ви като наш разпространител в списанието — още геймъри ще научат за вашия клуб.

Побързайте — телефоните за контакт са: **(02) 987-47-19, 986-38-19**

TimeShield 2.0

Търсете го на диска на PC Mania, както и на адрес: www.microinvest.net/club

Само чрез TimeShield 2.0 можете да проверявате оборота си чрез модем без да излизате от къщи!

Чрез TimeShield 2.0 получавате, обобщени справки и графики, можете да осъществявате и контрол над Internet трафик.

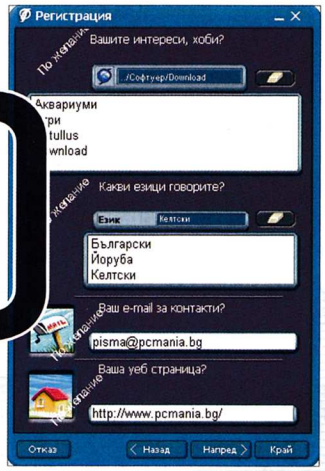
Като се регистрирате, получавате парола и ще може да извършвате финансови отчети за период! И още – сертификат за софтуера, сервизна поддръжка и системна помощ.

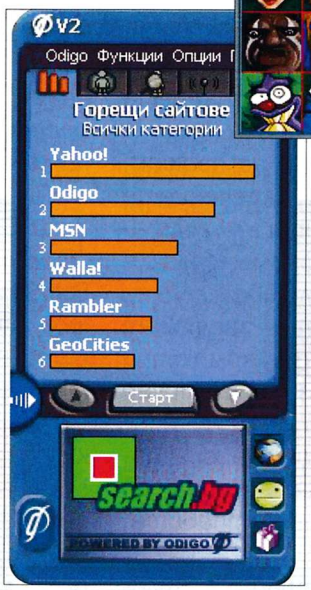
Как да се регистрирате: като изпратите сумата в ДСК клон 1, банков код 300 21 010, сметка № 1000 59 60 62, Виктор Любенов Павлов.

Телефони за информация: 955-53-34, 55-86-10 или 088 634-025.

Microinvest

odigo

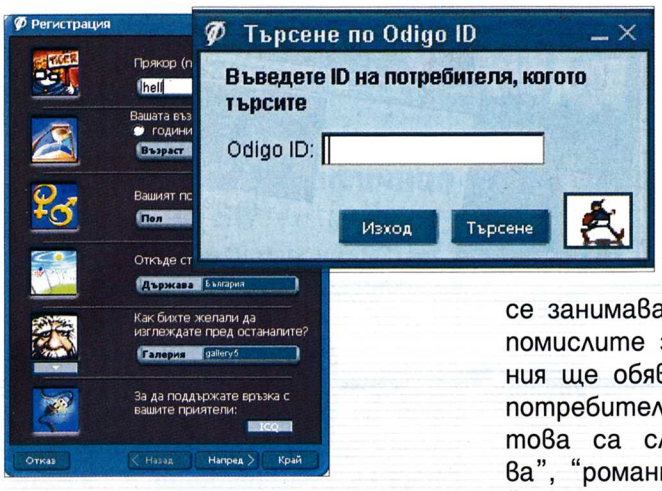




ICQ (съкратено от I Seek You) беше един от първите продукти, които осигуриха възможност на хората да общуват през Интернет и то по един напълно елементарен и достъпен за всички начин. Оттогава изминаха повече от три години и за това време ICQ премина цифрата от 50 милиона регистрирани потребители, появиха се Yahoo! Pager, Instant Messenger и какви ли не още вариации на тази тема. Дори се стигна дотам, че и програми като Napster и iMesh предлагат възможността за общуване online. И когато бях решил, че едва ли ще се появи подобен продукт, който да е в състояние да предложи нещо различно и по-оригинално от направеното досега, ми попадна Odigo. Създателите на тази малка, но изключително забавна програмка са успели да уловят това, което вече години подред се губи при конкурентните продукти, а именно – възможността по най-бързия, приятен и неангажиращ начин да намериш човека, с когото би ти било приятно да си поговориш, стига той достатъчно коректно и честно да е попълнил данните за себе си.

Инсталацията е повече от елементарна, като единственото нещо, което е нужно да направите, е да изберете типа на вашия достъп до Интернет. След приключването на инсталацията ще трябва да се регистрирате като потребител, но за тази цел е необходимо да имате активна връзка към Мрежата. Процесът на регистрация протича на няколко етапа. Първото поле, което трябва да попълните, се отнася до предпочитания от вас Nickname. Тук имате пълна свобода на избора, тъй като той не е задължително да бъде уникален. Грижата за вашата уникалност се поема от идентификационния ви номер – Odigo ID, който ще получите в края на процеса на регистриране. Другият задължителен за попълване елемент е вашата възраст. За щастие производителите са проявили известна тактичност и предлагат две възможности – можете да посочите точните си години или възрастовата група, към която спадате. Полът е следващата задължителна за попълване информация и тук, както можете да се досетите, възможностите за грешка не са кой знае колко много. След като посочите държавата, в която се намирате и изберете начина, по който бихте желали да изглеждате пред останалите, можете да приключите с регистрацията или да дадете допълнителна информация за вас. Това обаче е въпрос на личен избор, тъй като, от една страна, така ще ориентирате другите за вашите предпочитания и интереси, но в същото време рискувате да дадете още един коз в ръцете на недобросъвестни потребители. А тяхната бройка расте заедно с увеличаването на потребителите на Интернет. Ако все пак сте решили да се представите в цялото си великолепие пред бъдещите ви приятели и събеседници в Мрежата, можете да посочите вашите интереси, хобита, езиците, които ползвате, зодиакалния си знак, e-mail – адреса си, вашата уебстраница, работата си и семейното положение. Тук е времето и мястото да дадете вашия ICQ UIN и да импортирате вашите контакти, така че да можете да се свързвате и с вашите приятели, ползващи тази система.

А ако имате да кажете нещо, което не е предвидено от създателите на Odigo, просто напишете каквото искате в прозорчето под надписа: "друго, което искате да се знае за Вас". Последното, ко-



ето можете да свършите, за да приключите с процеса на регистрация, е да решите дали желаете вашият Odigo ID да бъде видим за останалите потребители. Ако държите на сигурността си, маркирайте предвидения за целта Checkbox и по този начин ще намалите сериозно броя на случайните досадници.

С Odigo се работи изключително лесно. Интерфейсът е опростен максимално и не би затруднил дори и тези, които за първи път ще се сблъскат с програмка от този тип. В зависимост от предпочитанията си можете да работите с бутоните, които се намират върху Odigo-панелчето или пък да използвате менютата, които се отварят от горната му част. Менюто, което представлява най-голям интерес, е наречено "опции" и в него ще можете да извършите всички необходими настройки на вашето Odigo. Там можете да въведете или да промените паролата за достъп при стартиране. В случай, че сте пропуснали нещо в данните за себе си при първоначалното регистриране или просто желаете да скриете това-онова за себе си, можете да внесете желаните от вас промени. В "настройки" ще можете да конфигурирате различните компоненти на Odigo така, че да ви доставя максимален комфорт при употребата му.

Създаването на нови контакти в системата на Odigo е съвсем лесно, но преди да започнете да се занимавате с това е добре да помислите за това какви намерения ще обявите пред останалите потребители. Възможностите за това са следните: "запознанства", "романтика", "да поговорим", "изненадай ме", "делови контакти", "търся съвет" и "играе ми се". Също така е добре да подскажете на другите какво е настроението ви в момента. А според създателите на Odigo, то може да бъде: безразлично, весело, щастливо, приказливо, флиртуващо, отпуснато, отегчено, депресирано и ядосано. Единственото нещо, с което трябва да бъдете наясно, са критериите, по които ще търсите. Ако искате да добавите някой свой познат, ще ви е нужно точното му ID, тъй като за разлика от ICQ тук няма да имате възможността да търсите по Nickname, E-mail, име и фамилия. За сметка на това пък ще разполагате с възможности, които или напълно отсъстват в ICQ, или са само загатнати. За да облекчат процеса на намиране на сродни души в Интернет, авторите предлагат мини класация на актуалните най-посетени в момента сайтове от потребители на Odigo. Особено интересна е възможността да разберете дали в момента има други потребители на сайта, който разглеждате в момента. За да стане факт това, просто трябва да изберете "хора по сайт" и след няколко секунди ще получите желаната от вас информация. Ако това не ви върши работа, можете да използвате търсенето на потребители по интереси. Преди това обаче ще е необходимо да зададете критериите, по които да бъде извършено търсенето. За тази цел ще ви се отвори меню, подобно на това, с което вече сте се сблъсквали в процеса на регистрация при попълването на вашата лична информация. Ако имате желание, можете да запазите този вариант на търсене, което да извиквате директно, без отново да въвеждате вашите предпочитания.

Odigo разполага също с мини-Browser, който обаче не е особено удобен за ползване поради ограничените си размери. Вече създадените контакти се подреждат в менюто "приятели", като за всеки от тях можете да разберете какъв е актуалният му статус – "online", "offline" или "away".

Ако написаното ви е прозвучало привлекателно и желаете да опитате един малко по-различен начин за общуване през Internet, можете да изтеглите напълно безплатно Odigo от сайта на производителя www.odigo.com.

Владо Георгиев

INTERNET NEWS

Тази нова рубрика няма за цел да ви представя задължително най-новите и най-актуални сайтове, а такива, които да ви предоставят полезна информация или просто да ви накарат да се посмеете. Няма да хабя повече мастило за глупави въведения и ще премина по същество.

HardOCP

www.hardocp.com

Според мен един от най-добрите хардуерни сайтове в мрежата, съдържащ най-вече информация за запалените овърклокери. Особеното за сайта е, че не ви залива с безполезна информация за, да речем, най-новия джойстик или други подобни щуротии, а представя само по-сериозни новини (и същевременно многобройни майтапи). Webmasterът определено има чувство за хумор и ако си падате по бирата, атрактивните индивиди от женски пол и хардуер фламбе, сайтът ще ви стане един от любимите.

Thresh's FiringSquad

www.firingsquad.com

Сайтът на може би най-добрия играч на Quake (вече бивш:-(). Малко по-сериозен подход към нещата и като цяло доста всеобхватен – можете да намерите от хардуерни ревюта до прегледи на най-новите игри, като единственият проблем е често огромната дължина на статиите, поради което понякога на човек му писва и зарязва статията по средата.

3D Palette

www.3dpalette.com

Въпреки заглавието си този сайт не е само за 3D, но и за двуизмерно изкуство, свързано с игри, или, иначе казано, game art. Ако имате намерение да правите скинове и модели за Quake или UT, или пък просто искате да обогатите общите си познания и умения по компютърна графика, този сайт може да ви предложи огромно количество ръководства и примерни графики, създадени от истински професионалисти.

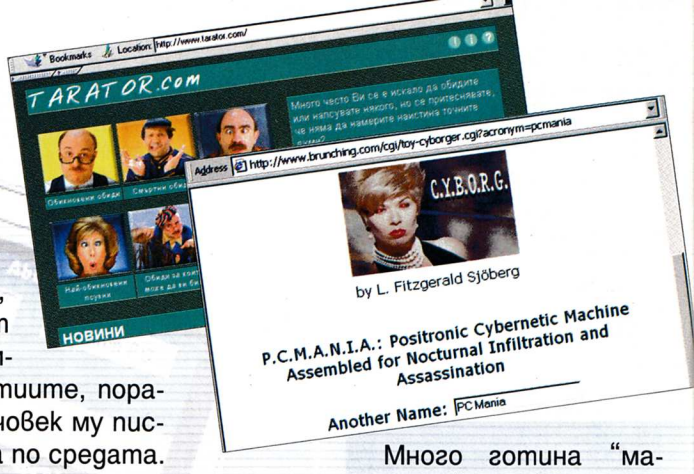
Soda Constructor

www.sodaplay.com

Не, това не е сайтът на някой производител на питието сода, а един от най-странните и готини сайтове, които съм срещал напоследък. Там ще намерите симулации на най-разнообразни "пружинени" модели, които мърдат, подскачат и се деформират по адски странни и забавни начини. Всъщност пружинени не е най-точното определение, защото ще срещнете дори модели на червей и амеба, които се гърчат и извиват като живи. Ако ви писнат готовите, можете да направите свои фигурки и да им зададете правила, по които се движат.

C.Y.B.O.R.G.

www.brunching.com/toys/toy-cyborger.html



Много готина "машина за акроними" – можете да напишете всяка дума, която ви дойде на ум и ще ви бъде показано значението и като съкращение. Ето един пример: C.Y.R.I.X.: Construct Yearning for Repair and Intensive eXecution. Готино за бъзици, като изключим сравнително ограничения речник на "киборга".

Таратор

www.tarator.com

Искало ли ви се е някога да напсувате някого, или да му кажете (в случая с Таратора и да покажете) най-гнусната обида която човешки мозък може да измисли? Бас ловя, че отговорът ви е положителен. В такъв случай, ако не искате да рискувате разбит нос или няколко цицини и насинено око, по-добре пратете обидата на мейла или по ICQ на омразната личност. Също така раздават и ежемесечни награди за най-добра обида на месеца, така че всички професионални каруцари да се насочат към сайта. А някои казват, че имало цензура в интернет... :)

The illustrated guide to breaking your computer

members.aol.com/spoons1000/break/index.html

Ще ви кажа само едно – не лютете семки докато гледате сайта, задавянето е гарантирано, и за Бога, DON'T TRY THIS AT HOME!

Георги Даскалов

CyberNet
Always Digital...
"Сайбър Нет"ООД
гр.София,бул."Св.Наум"4А
ISDN/V.90/56K
ЦЕЛОДНЕВЕН ДОСТЪП
50 часа - 12$ 110 часа - 20$
200 часа - 35$ 500 часа -75$
НОЩЕН ДОСТЪП (0:30-9:00)
събота и неделя по всяко време
120 часа - 8$ 300 часа -15$
500 часа - 23$ 1200 часа-55$
Часовете могат да се използват до края на календарната година
http://www.cybernet.bg e-mail: office@cybernet.bg tel:02/963 37 50

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

HARDWARE NEWS

VIA закупиха графичния отдел на S3

Явно на шефовете на S3 им е писнало от поредицата неуспехи със Savage серията от чипове. След като известно време преговаряха с VIA, една от компаниите с най-много акции от S3, бе решено фирмата да преустанови производството на сегашните модели чипове и да се пренасочи към други мултимедийни продукти. VIA поема отдела за графични чипове, като може би ще продава някои от сегашните чипове под друго име, което ще е малко глупаво, но какво да се прави.

VIA разработват спецификациите PC2100 стандарта

Отново VIA, само че този път са се забъркали в нещо далеч по-интересно – разработката на PC2100 стандарта за модули памет, използващ 266Mhz DDR (Double Data Rate) SDRAM памет. Паметта е насочена към доста широк кръг потребители – от сървъри и професионални работни станции до домашния потребител и "ценовия" пазар. В разработката участват още водещи производители на памет като Micron, Samsung, Huyndai, Infineon, Hitachi, Mitsubishi, NEC, Toshiba и други. VIA се очаква да обяви новите си чипсети с поддръжка на PC2100 памети през втората половина на тази година, а новият стандарт да се превърне в наследник на PC133.

Fujitsu поставят нов рекорд при записването на данни

Fujitsu разработиха нова технология за записване на данни, наречена LEXIS (Layer EXchange Interaction Stabilized), имаща три пъти по-голяма плътност на записа от досегашните технологии. LEXIS има потенциала да достигне плътност от 300GB на квадратен инч, като за сравнение досега компанията е демонстрирала устройства с плътност 56GB на квадратен инч (това е равностойно на 78GB за една 3.5 инчова плоча). Новата технология, както вероятно се досещате, ще бъде използвана за увеличаване на капацитета на твърдите дискове.

nVidia NV15 и ATI Rage 6

Очаква се ATI да представи новия си чип – Rage 6 – на изложението WinHEC, което започва на 24-ти април. Компанията е регистрирала няколко нови домейна в интернет, в които основна е думата Radeon, което навежда на мисълта, че най-вероятно това ще е официалното име на новия продукт. Хората, които следят събитията по-отблизо, може би си спомнят, че именно на това изложение, но преди една година, ATI обяви Rage 128 Pro. Също така някъде след тази дата се очаква nVidia официално да обяви новия си чип – NV15.

Creative Labs работят върху нов аудио чип

Тъкмо когато си мислех, че засега след огромния успех на SB Live! картите Creative Labs ще мирясат за известно време и ще се съсредоточат върху графичните си карти например, се чу, че се очаква до септември фирмата да обяви преработена и подобрена версия на EMU10K1 чипа, който е в основата на Live! картите. Освен това планират и пускането на ново API, но за него няма никаква информация. Притежателите на Live! карти пък могат да очакват LiveWare 4.0 с включен EAX 3.0 някъде през Юни-Юли.

Proview закупиха CTX и MAG

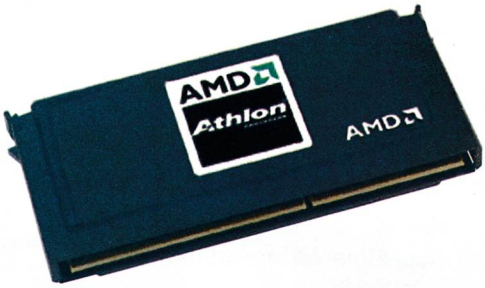
Олеле майко! Няма човек, спасил се от Proview мониторите – на кой му пораснала трета ръка, на кой антенки на главата, но поне от 14- и 15-инчовите модели на тазиNEWS фирма спасението е само противорадиационен костюм. Ето че са се нагушили достатъчно, продавайки скапаните си монитори на невинни косовски албанчета, за да си позволят да закупят една уважавана от мен компания и една малко по-малко уважавана – компаниите са съответно CTX и MAG, и не мога да разбера защо им е трябвало да се продават на Proview, особено CTX правеха доста добри монитори напоследък. Закупуването им прави Proview третия най-голям производител на монитори в света след Philips и Samsung. Третият Райх се завръща!

Георги Даскалов

InfoGuard Ltd.
The Quality Company
тел: 94 33 711, 94 33 712, 94 33 713,
e-mail: sales@infoguard.net, www.infoguard.net
КОМПЮТРИ
ИНТЕРНЕТ
ISDN
ЛИЦЕНЗНИ ИГРИ

CELERON 2 СРЕЩУ SPITFIRE

VS



От известно време насам в мен се беше насадило убеждението, че така, както са тръгнали нещата, бъдеще за процесори от типа на Celeron няма. Intel беше на път да се откаже от бързите и същевременно евтини процесори, които засенчваха (и все още засенчват) някои от по-скъпите и теоретично по-бързи процесори. AMD пък от своя страна също не беше особено ентусиазирана по повод подобни процесори. Но ето че изведнъж и двете компании, без да вдигат много шум, отново прегърнаха идеята за процесори за тъй наречения пазар на компютри под 1000 долара. Това, че за една хилядарка в зелено човек може да си позволи доста прилична машинка с Athlon или CopperMine (ако не държи особено да има по-скъп монитор и други екстри) е отделен въпрос, но все пак нали за това се казва ПОД 1000 долара. Но да се върнем на темата. Та значи и двете фирми вече имат солидни процесори в лицето на

Athlon за AMD и Coppermine за Intel

(за в бъдеще ще го наричам CuMine за по-кратко). Същата бе ситуацията и с първия Celeron, и я си спомнете какво направиха Intel тогава? Орязаха кеша на P2-ките, после си видяха грешката и пуснаха Celeron с 128K кеш, натъпкаха го в един чип с ядрото на процесора и се роди толкова обичаният от овърклокерите Celeron 300A, последван от по-бързи модели, като общо взето всички бяха overclocking-friendly. Е, сега Intel имат доста податливите на пържене 0.18 микронни CuMine процесори, и смятат да направят същото, което направиха едно време с P2-ките. За да не загубят изцяло клиентите, които не могат да си позволят "истински" P3, Intel спретнаха леко окастрен CuMine (за съжаление с още по-леко окастрена цена, но за това по-нататък), а пък AMD, за да не оставят този дял от пазара изцяло на Intel, са пред пускането на "орязана" версия на Athlon.

Нека навлезем в подробности за двата процесора, за да се разбере какво точно е орязано, и какво да се очаква от новите чипове. Най-напред да погледнем към Intel-ския Celeron 2 (предимство на дамите:)). Като казах леко окастрен CuMine, наистина имах предвид CopperMine с минимални (всъщност почти никакви) промени. Цялата работа е малко съмнителна, защото двата процесора на практика са идентични (поне засега изглежда така), като изключим L2 кеша, който е намален от 256 на 128K, работещ при пълната честота на процесора. Чиповете ще бъдат в стандартния за Intel FC-PGA формат, тоест предназначени за дъна със сокети или адаптери, и ще се предлагат в 566- и 600-мегахерцови варианти (въпреки че по мрежата изобилстват тестове на 533 MHz чипове, а и се очаква съвсем скоро да се пуснат и 633 MHz Celeron-ки). Сега започват странните и изненадващи факти, които ме карат да мисля, че CuMine и Celeron 2 чиповете не се произвеждат по отделно, ами се прави само CuMine, и една част от чиповете отиват за кастрация (на кеша) и оттам вече се появяват на пазара като Celeron 2. Първо, Celeron 2 чиповете по default работят на 66 MHz шина и при 1.5v, докато CuMine-ските им събратя са на 100/133 шина и 1.6/1.65v. Първо, по-малката честота на шината позволява да се пускат на различни честоти еднакви чипове с еднакви множители, което дава логично обяснение за спада в захранващото напрежение, защото реално се извършва underclock-ване. Например Celeron 2 на 533 MHz има същия множител като P3 800E, което е меко казано подозрително, но пък почти гарантира добрите въз-

Ални Електроникс ЕООД

ВИДЕОКАРТИ:
RIVA TNT2/ m64
Ge-Force
Ati Rage Fury Pro
Matrox G400

МОНИТОРИ:
15",17" KFC 0.25dpi
15",17" MAG Innov.FD
15",17" SONY
15",17" CTX

MB ZIDA T530;
VGA 4 MB;
HDD 4,3 SEAGTE;
CX 333 MMX;
FDD1,44; 32 MB;
KEYBOARD&MOUSE;
14" PROVIEW MONITOR;
AT CASE;

$ 377

ул. "Шандор Петьофи"№48, ет. 2, тел 51 92 97
магазин: ул. "Патриарх Евтимий" № 86, тел 951 67 72

EAGLE SOFTWARE
Компютри • Ноутбуци • Принтери
Сървери • Мрежи • Комуникации
Софтуер • Системна интеграция

SIEMENS
Computer Systems Qualified Partner

☎ 02/ 9733141
☎ 062/ 627996
☎ 064/ 511 26

Обадете ни се. Ще останете много доволни!

www.eagle-soft.com

можности за пържене на новите Celeron-и. Също така от снимките на пробните процесори по мрежата се вижда, че единствената разлика между Celeron2 и P3 процесорите са няколко елемента на долната страна на процесора, което може би обяснява начина на кастриране. Въпреки че това са само пробни чипове, съмнявам се пазарният вариант да бъде различен. Но ако е вярна теорията за направата на Celeron-ки от P3 процесори, това е единственият начин да се ореже кешът след като чипът е произведен.

Тук съществува и една възможност, която би била меко казано неприятна за овърклокерите. След като бъде произведен, всеки процесор се тества дали може да работи стабилно на предвидената честота. Има известно количество чипове, които не преминават теста. Опасенията са, че тези провалили се чипове могат да бъдат маркирани и продавани като Celeron 2. Но според мен това би означавало, че

съществува невероятен брак в производството,

защото не ми се вярва провалилите се на теста процесори да бъдат достатъчно много, за да задоволят нуждите от Celeron-ки на пазара. Както и да е, по времето, по което четете този материал, новите Celeron-и вече трябва да са залели западния пазар и нещата ще се разяснят. Като за десерт Intel ви е подготвил една малка изненада - цената на Celeron-ите въобще не е чак толкова ниска, колкото би ни се искало. Първоначалната цена на едро от Intel е 167$ за 566 MHz и 181$ за 600 мегахерцовия чип. Не е зле, а?:) Поне за мен изборът между CuMine и "евтините" Celeron-ки няма да е труден. Изборът ми се нарича Spitfire :). С цената си от 75$ за 550 MHz версията, 99$ за 600 MHz, 140$ за 650 MHz и 175$ за 700 MHz трудно може да му се устои, но почакайте да ви кажа какво ще представлява (въпреки че информацията за него е малко оскъдна). Ситуацията е същата като при Intel - AMD вече имат един успешен, бърз, но и сравнително скъп процесор, и смятат да го използват за направата на Spitfire. Въпросният нов процесор ще бъде предназначен за поредния нов тип цокъл - този път това ще бъде Socket A, но според мен няма причина да не се появят адаптери за Slot A дъна. Иначе чипът ще съдържа в себе си ядро на Athlon, най-вероятно ще работи при 100/133MHz шина, но за кеша нищо сигурно не се знае. Аз лично подозирам, че той ще бъде 128K L1 (Celeron 2 има 32) и 128K L2. Появиха се слухове, че Spitfire изпреварвал "баткото" Athlon по производителност, и нищо чудно това да е вярно. При появата си на пазара през Юни Spitfire се очаква да има предимство в тактовата честота, макар, че Intel се очаква дотогава да пусне 677 MHz версия на Celeron 2.

Има само два други фактора при избора между новите Celeron-и и Spitfire - цената и хубавите дъна. За първия мисля, че вече ви стана ясно кой ще бъде по-евтиният процесор (цената на дъната е отделен въпрос), а темата за дънните платки е малко по-сложна. За Intel-ските процесори дъна колкото щеш, особено откакто се появиха VIA чипсетите, но с дъната за AMD процесори нещата стоят малко по-иначе. За Athlon няма чак толкова много добри дъна, а цените на тези, които ги има, са малко соленички. Ако пък по някаква причина е невъзможна направата на адаптер за използването на Spitfire на досегашните Slot A дъна, се очертава мъчително чакане за добри Socket A дънни платки. Това съвсем не е невъзможно да се случи, като се има предвид, че чипът се очаква съвсем скоро, а за Socket A дъна не се чува почти нищо. Но ако всички мрачни прогнози за двата чипа се провалят, мога спокойно да кажа, че това са бъдещите любимци на овърклокерите и хората с по-тънки джобове. Аз лично очаквам с огромен интерес (и спестени от закуски пари за ъпгрейд:)) по-широкото им навлизане на световния и нашия пазар.

Георги Даскалов

GAMES' SOUNDTRACKS

НЕЩО ПОВЕЧЕ ОТ НЯКАКВО СИ MIDI

Можете да си мислите, че хората, които правят една игра, се виждат на по чашка някоя вечер и ей-така просто решават да съберат екип. И пак по същия начин, съвсем случайно, се събират на едно място дяволски кадърни хора, които успяват да забъркат в една история, графика и музика. Само че през последните 2-3 месеца все повече се убеждавам, че случайни хора в тоя бизнес няма, няма и случайни хитови игри. Какво ме кара да мисля така, ще разберете като прегледате поместените по-долу любопитни факти, засягащи някои от водещите game-музиканти. Тъй като една от основните причини да четете тази статия е, че случайно ми попадна soundtrack-ът на Dune I, ще започна с него и автора му...

Аз не му давам повече от 35 години...

Stephane PICQ

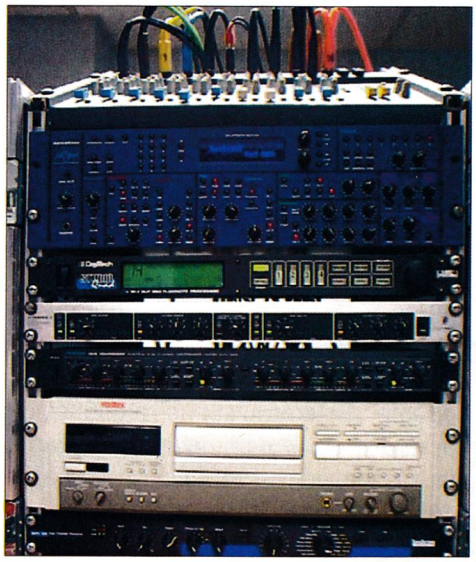
Как точно попаднах на www.dune2k.com не помня, но именно оттам успях да се докопам до една непретенциозна страничка, предлагаща всевъзможни ресурси, свързани с играта Dune I, която се смята за прародител на всички съвременни стратегии от типа на StarCraft и Command&Conquer. Авторите от Cryo явно са били фанатици, защото са постигнали най-доброто за онова време във всички отношения – графика, звук и замисъл и още когато я видях през 1993-та, ми се запечата споменът за едни невероятни MIDI track-ове, които и до ден днешен нямат голяма конкуренция.

Името на музиканта, автор на парчетата към Dune I, е Stephane PICQ (това хич даже не се наемам да го превеждам на български). Типът е на възраст около 35 години и Dune I съвсем не му е първият, нито последният проект. На практика той е един от ветераните музиканти, тъй като се е изявявал още в праисторически заглавия за Commodore 64 отпреди 90-та. Освен с Cryo и разпространителите им Virgin той е работил и с Mindscape и е автор на музиката към общо 8 съвременни игри. Честно казано, за мен това е един гениален композитор, който през 1992 година е правел това, което много хора все още се пънат и не успяват да постигнат. Музиката му е вдъхновена от имена като Емир Кустурица, Pink Floyd, Mike Oldfield, The ORB, Hallucinogen, Astral Projection и др., така че горе-долу можете да си представите що за парчета прави.

Някои от саундтраците му можете да поръчате в CD Audio формат (уви, този на Dune не е сред

Бьорн Лин в компанията на говорителче и китара.

Китарки, тарамбука. Бьорн Лин не страда от липса на акустични инструменти.



Тоя небостъргач може да ви прилича повече на банда рутери, но всъщност е: **Soundcraft Spirit Folio Si, Novation Supernova** (ефекторче, ама такова едно мъничко... само с 40 независими машини), **Digitech Studio Quad** (пак ефектор), **Behringer Ultrafex II** (surround процесор и експандер). Придава обем на звука. **Alesis 3630 Stereo Compressor/Limiter Gate.** (полезно при работа с китари и вокали), **Fostex D-5 Digital DAT Master Recorder**. (DAT е цифрова касета. тук се записва резултатният звук), **Lexicon MPX 100 dual effect processor** (е, той явно си пада по ефектори :)

http://

тях), а ако искате просто да разберете нещо повече за него, най-добре се разходете до:
http://www.multimania.com/esteban/

През 1998-ма година Stephane PICQ се оттегля да живее на остров Мадагаскар, където се опитва да забрави всичко, свързано с компютри и игри. Защо е решил така, не е ясно, но по всичко личи, че все още си е там.

Bjorne Lynne, a.k.a. dr.Awesome

Един от най-изявените музиканти на компютърната сцена като цяло. Бьорн ми беше познат повече под псевдонима си dr.Awesome, с който присъства в demoscene средите. Не искам дори да си представям колко музика е написал този тип за последните 15-тина години. Още когато за PC нямаше читави звукови карти, се носеха негови парчета наляво-надясно и подрънкваха през давещия се pc-speaker.

Бьорн започва да композира през 1987, използвайки само домашен компютър Amiga и добрите стари тракери като по онова време е член на demo-групата Crusaders. Оттогава досега със сигурност може да се каже, че не е отбелязвал спадове в развитието си, а даже напротив – успява да изгради солова кариера и да издаде над 10 албума (без въобще да броим soundtrack-овете към разни игри) както и да се утвърди като един от най-добрите музиканти на demo-сцената.

Отначало, ровейки се из мрежата, си помислих, че Бьорн е типичният романтичен рокаджия, който отказва да приеме развитието на технологиите. Нищо подобно – с парчетата си той постига завидно стилово разнообразие: всичко от мелодичен рок, през оркестрални композиции до модерните електронни течения като psytrance, doa и ambient. Музиката му може да бъде определена като мелодична и емоционална разходка сред фантастични пейзажи. В края на 1998-ма Бьорн започва да се подвизава и под псевдонима DIVINORUM, като именно с това име през 1999-та издава първия си trance албум – ISMS.

Що се отнася до игрите, обобщеният списък на сайта му посочва авторство на музиката към следните заглавия: Worms – цялата серия, Alien Breed 3D, X2, Dominion, Seven Kingdoms (а аз се чудя защо толкова ми хареса...), Addiction Pinball, NightLong, Pig Detective, Arcade Pool 2 и Phoenix. Казах обобщен списък, тъй като на страниците му в mp3.com намерих едно парче от Command & Conquer: Tiberian Sun и едно от Quake III: Arena. Според него основната причина да пише музика за игри е, че така получава безплатно доста от тях ;-).

Със сигурност няма да съжалявате, ако си набавите малко музика от Bjorne/dr.Awesome (която се издава предимно от Cyclop Records). Препоръчвам ви да посетите http://www.lynnemusic.com/ и да разгледате дискографията, както и секцията с информация за по-стари проекти. Опитайте да преброите и наградите, които е обрал по пътя на славата. А аз лично изпаднах в трайна депресия при вида на играчките, с които разполага в студиото си...

Chris Huelsbeck

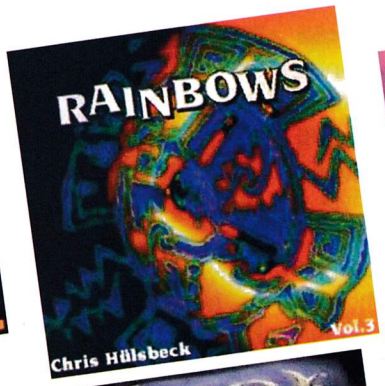
Бьорн Лин посочва като свой много близък приятел не друг, а именно германеца Крис Хюлсбек (дори можете да поръчате всички CD-та на Хюлсбек от сайта на Бьорн). С музиката на Крис обаче се срещнах доста преди да узная въпросната клюкина. Вероятно се броят на пръсти тези от вас, които са играли Turrican – една от първите истински arcade-легенди, появила се някъде през 1991 година за Commodore, а в последствие и на PC. Саундракът към въпросната игра, също както този на Dune, ми беше направил голямо впечатление и бях твърдо решен да си го набавя. Покрай него се сдобих и със soundtrack-а на Tunnel B1, който започна да ме навежда на мисълта, че Chris Huelsbeck си заслужава аплодисментите, тъй като и двата са негово дело. След кратка разходка из личните му страници отпадна и последната капка недоверие, тъй като стана ясно, че от 1986-та насам той е участвал в количество проекти, равняващо се на три екрана по 30-ина заглавия всеки.

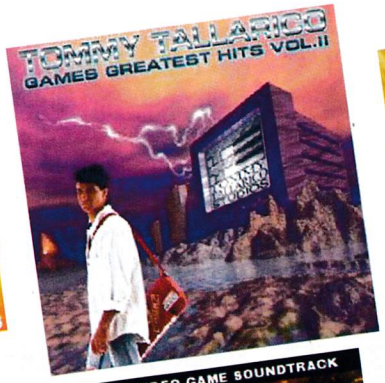
Крис освен с чудесен изглед през прозореца може да се похвали и с чудесен изглед в стаята :))).

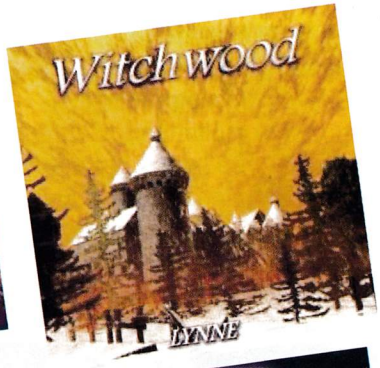
Не може да се каже, че Крис твори в някакъв точно определен жанр, тъй като е професионален музикант и прави музиката си предимно по поръчка. Освен това явно не се притеснява особено да се изявява в разнообразни стилове и се справя еднакво добре както с писането на транс парчета, така и на филмова музика.

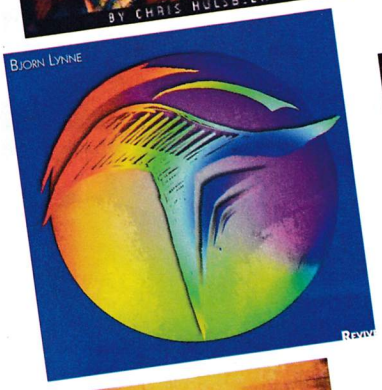
Макар че е много грозен, home-site-ът на Крис (http://www.huelsbeck.com/) съдържа интересна ин-

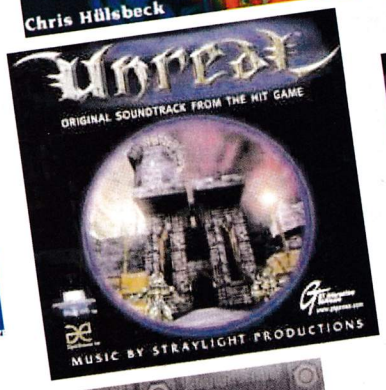
girls.netel.bg

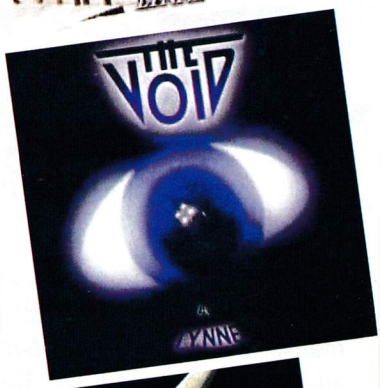












формация за миналото му, разни полезни линкчета, а CD-тата, които е издал, можете да поръчате от synSONIQ (www.synsoniq.com). Там впрочем ще намерите и музиката към доста други игри.

Tommy Tallarico

Вероятно сте си отбелязали, че Бьорн Лин може да се класифицира като абсолютен психопат, но големият шок тепърва предстои (хората с комплекси да пропуснат тази част от статията). Томи Таларико е в музикалната индустрия от 9 години. За този скромен период е работил над повече от 150 игри (което прави към 30 милиона продадени копия), по-известните от които са: Earthworm Jim 1 & 2, Aladdin, Cool Spot, The Terminator, Madden Football, the Test Drive series, MDK, Tomorrow Never Dies и Messiah. През 1994-та основава собствена звукозаписна къща, която през 1999-та година заема първо място в света по 30 самостоятелно продуцирани албуми (тъкмо 30).

Таларико и екипът му са отмъкнали над 20 награди за най-добър саундтрак към игри. Томи е първият, който използва 3D-звук в игрите (Q-sound), както и първият музикант, който издава game-soundtrack Tommy Tallarico's Greatest Hits Vol. 1 – Capitol Records). Дотук щогоде приемливо, но...

По времето, в което е шеф на департамента за видео/музика във Virgin, Томи е изпълнителен продуцент по заснемането на над 20 хитови холивудски продукции, сред които и Разрушителят (Силвестър Сталоун, Уесли Снайпс). Таларико е работил като тестер, мениджър, продуцент, автор и дизайнер едновременно и в двата департамента – за музика и видео. Консултант е към dts (автори на 6-каналната звукова система 5.1) и Intel и е изнасял лекции на тема audio & video игри по целия свят.

Участвал е и в завиден брой шоу програми, някои от които представени по CNN и MTV. Появявал се е на кориците на световноизвестни издания, сред които L.A. Times и Chicago Tribune. В момента се занимава с шоуто Epon TV (*www.epontv.com*), в което са под прицел разработчиците на игри.

Готин тип, няма спор, но успях да му хвана един кусур – много му е непрофесионален homesite-ът (www.tallarico.com), който май все още е в процес на разработка, така че е твърде вероятно скоро да придобие стандартното за Томи Таларико високо ниво.

[relax]

Както виждате и сами – хората не си губят времето, а доказват, че и game индустрията може да донесе слава и финанси дори на тези, които по принцип не забелязваме – авторите на музиката. Накрая ще отбележа, че напоследък стана много модерно известни групи да правят музика за top-игрите и все повече ми се струва, че в скоро време хитовете няма да изскачат само от саундтраците към холивудските заглавия. Като пример можем да дадем Fear Factory (Carmageddon), Pantera (DooM), Iron Maiden (Ed Hunter, Carmageddon II). Появи се и hip-hop клип, в който действащо лице е демонът Horny от Dungeon Keeper 2 (автор е Lotte Ohm).

На тези, които си имат време за губене в Web-а, предлагам и следните два линка:

http://bob.newaygo.mi.us/nobuo.html

интервю с автора на музиката към Final Fantasy III-VIII

http://www.bpmusic.com/

Homesite на автора на музиката към Wolfenstein 3D, DooM, Duke3D и др. подобни 3D-брутализми.

Георги Пенков

Може да си изрежете обложка за диска!

Заповядайте в нашите магазини!

ИГРИ

Star Wars: Force Commander – стратегия в реално време
X-tension – космическа екшън/стратегия, продължение на X
Need for Speed: Porsche Unleashed - рали
Need for Speed 3 – рали
Need for Speed 2 – рали
Need for Speed 2SE – рали
Rally Masters – рали
Rollcage Stage II – рали
Devil Inside – екшън/приключенска игра
Evolva – екшън/стратегия
Fading Suns: Noble Armada – стратегия в реално време
Trophy Bass 4 – риболовен симулатор
The Time Machine – приключенска

PROGRAMS

Sonique 1.5 – Аудио плейър за MP3, CD, WAV, MOD, и WMA
PowWow 4.0b3 – Chat и размяна на файлове по интернет
Netzip Download Demon 3.5 – download мениджър
Microangelo 98 4.77 – Редактор на икони за Windows
Pegasus Mail (32-bit) 3.12c – E-mail програма.
Microsoft Windows Media Player 7.0 prerelease
Gravity 2.3b1 – удобна програмка за търсене на информация в повече от 15000 нюз групи
HyperTerminal Private Edition 5.0 –
GoldWave (32-bit) 4.16 – Аудио редактор
CyberKit 2.5 - Ping, Traceroute, Finger и Whois.
RedHand Pro 5.1 - записва какво е правено на компютъра ви във ваше отсъствие.
ConSeal PC Firewall 2.06 - firewall
ShutDown Now 4.0 – за бързо изключване на компютъра :)
AudioSphere 2.0 - Control your computer's audio functions from your desktop
WinRescue 98 4.18 - Записва и възстановява при нужда, Registry-то и настройките на Windows 98.
Panda Antivirus Platinum 6.15 - Антивирусна програма.
AntiViral Toolkit Pro - Антивирусна програма.
NotePads+ (32-bit) 3.00 - Notepad за Windows със повече екстри
Modem Booster 2.0 - оптимизира работата на модема и интернет.
Pegasus Mail v3 – MS-DOS
Pegasus Mail v3.12b – Windows 3.1

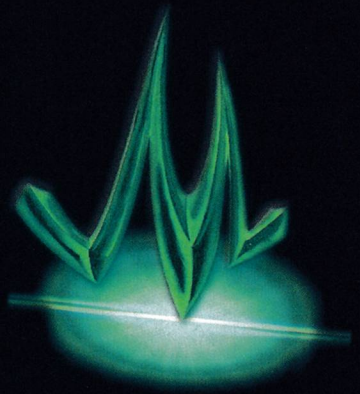
UPDATES

Septerra Core v1.02
Force Commander v1.1
HOMM3: The Shadow of Death v3.1
HOMM3: Armageddon's Blade v2.1
Heroes of Might and Magic III v1.3
Unreal Tournament 413
The Sims Patch
Final Fantasy VIII Patch
Nox v1.1
Rally Championship 2000 v5.29.0
MotoCross 2000 v1.04
Revenant v1.21
Homeworld v1.05
Jane's F/A-18 v1.01F
Messiah v0.1
Thief 1.18
Dirty Little Helper

FREESPACE

TalkBot 2 - от Delta Force (Светлин Маринов)
Road Signs - Stefan Georgiev - Raverman

С този талон в Internet&Game Club
МАТРИЦАТА



Плащате
един час,
получавате втори
БЕЗПЛАТНО!

www.ma3x.net

кв. "Лозенец", ул. "Крум Попов" 64, тел 66 55 21

БЕЗПЛАТЕН!

КАК?

Елате
с този талон
магазините
PC Mania
и ще получите
безплатен джойпад
"LEDA", след като си
купите 5-те специално
подбрани за вас
заглавия.

Може да си изрежете обложка за диска!

С този талон в Internet&Game Club

МАТРИЦАТА

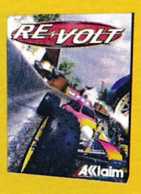
Плащате
един час,
получавате втори
БЕЗПЛАТНО!

www.ma3x.net
кв. "Лозенец", ул. "Крум Попов" 64, тел 66 55 21

МАГАЗИНИ PC MANIA

$ 23

$ 38



$ 38

$ 42

$ 38 $ 29

ул. "Цар Шишман" №31, тел 986 68 58
пл. "Славейков" №9, тел 986 40 84

Заповядайте в нашите магазини!

Винаги можете да се абонирате.

	без диск	с диск
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр.	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	~~46.80~~ лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

– С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на телефони 987-47-19 и 986-38-19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31,
пл. "Славейков" №9,
ул. "П. Евтимий" №86,
масите на
пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Д-р Вълкович" №4,
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с диска изпратете e-mail на: redakcia@pcmania.bg

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

КАЧЕСТВО! ИЗБОР! ЦЕНИ!

ИГРИ – НАД 200 ЗАГЛАВИЯ

Abe's Exodus ..... $ 36
Abomination ..... $ 42
Air Warrior II ..... $ 14
Aliens vs. Predator (2 CD) ..... $ 44
Alpha Centaury ..... $ 44
Ark Of Time ..... $ 10
Army Men II ..... $ 42
Atlantis II (4 CD) ..... $ 39
Beat The House ..... $ 10
Beetle Crazy Cup ..... $ 40
Beavis & Butthead ..... $ 36
Blaze & Blade (Playstation) ..... $ 42
Braveheart ..... $ 40
Breakneck ..... $ 42
Bugs Bunny ..... $ 35
Capitalism Plus ..... $ 14
Castles 2 ..... $ 10
Championship Motocross (PSX) ..... $ 42
Combat Chess ..... $ 18
Commandos: Ammo Pack (2 CD) ..... $ 40
Cutthroats ..... $ 40
Dark Omen ..... $ 20
Dark Stone: Evil Reigns ..... $ 44
Dark Vengeance ..... $ 36
Death Rally ..... $ 14
Diablo ..... $ 22
Diablo :Hellfire ..... $ 17
Disk World Noir (3 CD) ..... $ 40
Driver ..... $ 44
Dune 2000 ..... $ 44
Dungeon Keeper II ..... $ 44
European Air War ..... $ 35
Extreme 500 ..... $ 42
F/A-18 Korea ..... $ 18
F-22 v.5 ..... $ 14
Falcon 4.0 ..... $ 35
Faust ..... $ 37
Fifth Element ..... $ 39
Fighter Duel ..... $ 30
Fighter Squadron ..... $ 42
Final Doom ..... $ 14
Final Fantasy VIII ..... $ 44
Fleet Command ..... $ 20
Flight Unlimited III (3 CD) ..... $ 44
Flying Corps Gold ..... $ 18
Final Fantasy VIII ..... $ 44
Football World Manager ..... $ 18
Fragile Allegiance ..... $ 10
Gabriel Knight 3 ..... $ 37
Gex 3D:Enter The Grecco ..... $ 18
Great Battles of Alexander ..... $ 14
Grim Fandango (2 CD) ..... $ 44
Halflife ..... $ 39
Halflife: Opposing Force ..... $ 30
Heart Of Darkness ..... $ 20
Heavy Gear ..... $ 13
Hellcopter ..... $ 39
Heretic II ..... $ 39
Heroes of Might & Magic 2 ..... $ 18
Heroes of Might & Magic Compendium (3 CD) ..... $ 42
Hexplore ..... $ 32
Imperium Galactica (2 CD) ..... $ 14
Independence War (4+1 CD) ..... $ 35
Klingon Honor Guard ..... $ 35
Lands Of Lore III (4 CD) ..... $ 44
Le Mans 24 Hours ..... $ 36
M1A2 Abrams ..... $ 14
Men In Black ..... $ 20
Might & Magic VII (2 CD) ..... $ 42
Monaco Grand Prix 2 ..... $ 42
Moto Racer 2 ..... $ 44
Moto Racer Classic ..... $ 20
Myth 2 ..... $ 36
Need for Speed IV ..... $ 44
NHL 2000 ..... $ 44
Nomad Soul ..... $ 42
Normality ..... $ 10
Nox ..... $ 44
Oddworld: Abe's Oddysee ..... $ 14
Pandemonium 2 ..... $ 18
Pod Gold ..... $ 18
Powerslide ..... $ 36
Premier Manager 98 ..... $ 20
Puzzle Bobble ..... $ 14
Revenant ..... $ 42
Rainbow six : Rogue Spear ..... $ 42
Rayman 2: TheGreat Escape ..... $ 18
Rayman Designer ..... $ 18
Reloaded ..... $ 10
Rent a Hero ..... $ 42
Requiem ..... $ 42
S.C.A.R.S ..... $ 25
Scullcaps ..... $ 25
Sensible Soccer 98 ..... $ 36
Seven Kingdoms ..... $ 14
Silver (2 CD) ..... $ 37
Sim City 3000 ..... $ 44
Sini Star ..... $ 42
Soul Reaver ..... $ 42
Slipstream 5000 ..... $ 10
Solitaire For Windows ..... $ 10
Speed Busters ..... $ 39
Spec Ops II ..... $ 37
SPQR ..... $ 10
Star Craft ..... $ 29
Star Craft: Broodwar ..... $ 27
Star Trek 25-th Anniversary ..... $ 10
Star Wars Alliance (2 CD) ..... $ 44
Star Wars Supremacy ..... $ 19
X-Wing vs Tie Fighter (3 CD) ..... $ 44
Street Racer ..... $ 18
Supreme Snowboarding ..... $ 40
Superbike World Championship ..... $ 44
System Shock 2 ..... $ 44
Swat 3 ..... $ 39
Tempest 2000 ..... $ 10
Tempest 2000 ..... $ 10
The F.A. Football Manager 2000 ..... $ 44
The F.A. Premier League STARS ..... $ 44
The Sims ..... $ 44
Thunder Brigade ..... $ 38
C&C Tiberian Sun (2 CD) ..... $ 44
C&C Tiberian Sun: Firestorm ..... $ 30
Tomb Raider II: Golden Mask ..... $ 25
Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft ..... $ 36
Tomb Raider IV ..... $ 42
Total Air War ..... $ 20
Tzar ..... $ 18
Ultimate Doom ..... $ 14
Ultima Ascention ..... $ 44
Unreal Mission Pack ..... $ 25
Uprising II: Lead & Destroy ..... $ 38
Urban Chaos ..... $ 42
V Rally ..... $ 20
Vangers ..... $ 14
Virtual Pool ..... $ 10
Warcraft II Battlenet edition ..... $ 23
War of the Worlds ..... $ 36
Wargasm ..... $ 20
Warzone 2100 ..... $ 40
Wetrixv ..... $ 25
Wing Commander: Prophecy (4 CD) ..... $ 20
World Football 98 ..... $ 18
World War II Fighter ..... $ 44
X Beyond The Frontier ..... $ 42
X-Files (7 CD) ..... $ 40
Z + Expansion Kit ..... $ 14

КОЛОНИ

Jupiter ..... $ 10
Surf Sound MX 160 ..... $ 16.2
Surf Sound SL 300 ..... $ 31.2
Surf Sound MG 240 ..... $ 30
Surf Sound BL 300 ..... $ 27.6
Comtech ..... $ 19
GeniusSP 710a ..... $ 14
Genius March SW 4.1 Surround ..... $ 85
Teac Power Max 60/2 ..... $ 13
Teac Power Max 80/2 ..... $ 16
Teac Power Max 140/2 ..... $ 28
Teac Power Max 240/2 ..... $ 41
Teac Power Max 500 ..... $ 78
Teac Power Max 1000 ..... $ 200
Creative PC Works SSP52 ..... $ 27
Creative PC Works CSW100 ..... $ 55
Creative PC Works CSW 200 ..... $ 93.5
Creative PC Works FPS 1000 ..... $ 85
Creative PC Works FPS1024 + SB Live ..... $ 140

ЗА КЛУБОВЕ

Най-добрите заглавия с документация на български!

Heroes of Might & Magic III ..... $ 38
Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade ..... $ 23
Unreal Tournament ..... $ 42

И още хитови заглавия:

Fifa 2000 ..... $ 44
Need For Speed 4 ..... $ 44
Tiberian Sun ..... $ 44
Re-Volt ..... $ 38
StarCraft ..... $ 29

7 диска с четири игри на невероятната цена от 50$!

Unreal; Duke Nukem (3 CD)
Total Annihilation (2 CD)
Abe's Oddysee

НАМАЛЕНИЯ

10 заглавия на нови, още по-ниски цени!

До 30% отстъпка:

Anno 1602	$34	$30
Apache Havoc	$30	$25
Blood 2: The Chosen	$36	$30
Eastern Front	$18	$15
Grand Touring	$30	$25
Operational Art Of War	$25	$20
Pinball: Big Race Of USA	$30	$25
Pro PinBall: Time Shock	$25	$20
Civilization Call to Power	$42	$30
Turok 2	$39	$30

Общо спестявате $53

MULTIMEDIA

ВИДЕОКАРТИ

Абсолютно всички модели 3D-карти!

Axle PCI Rendition 8 MB ..... $ 39
Axle Riva 128 ZX 8MB ..... $ 35
Axle Rendition 8MB ..... $ 33
Axle Riva Vanta 8MB/16MB $44/58
Axle S3 Savage 4 32MB ..... $ 68
Xpert Riva M64 TNT2 32 MB $115
Creative TNT 2 M64 32 MB $122
Creative TNT 2 Ultra 32 MB $210
Axle 3Dfx Banshee 16MB+Fan $ 60
Voodoo 3 2000 16 MB $107
Voodoo 3 3000 / +TV Out $119/140
Diamond Viper 770 TNT2 32MB $171
Matrox Millennium G400 32 MB Dual Head ..... $ 175
Asus Ge-Force 32 MB $286
Creative Ge-Force Annihilator PRO 32MB ..... $ 317
Sigma Design Holywood PLUS (MPEG2) ..... $ 69
TV Tuner + FM Radio ..... $ 85

САУНДКАРТИ

ISA Yamaha 719 3D ..... $ 15
PCI Yamaha XG724 ..... $ 18
PCI Yamaha XG744 (EAX) ..... $ 29
PCI SB Ess Solo-1 ..... $ 14
Creative Ensoniq ..... $ 28
Creative PCI 128 OEM ..... $ 40
Creative SB Live OEM ..... $ 58
Creative SB Live MP3+ $130
Creative SB Live Platinum $218

ДЖОЙСТИЦИ

ДЖОЙПАДОВЕ

Microsoft
SideWinder Freestyle Pro ..... $ 56
SideWinder Dual Strike $ ..... $ 52
Logitech
Wing Man Extreme ..... $ 48
Wing Man ThunderPad ..... $ 18
Destiny D3 ..... $ 20
Destiny D2 ..... $ 15
Destiny D1 ..... $ 11
Dexxa Game Pad ..... $ 15
Genius Max Fire G-07 ..... $ 12
Antanas JPD131 ..... $ 17
Antanas JPD120 ..... $ 10
Antanas JPD110 ..... $ 7

ДЖОЙСТИЦИ

Logitech
WingMan Joystick ..... $ 26
WingMan Attack ..... $ 28
WingMan Extreme Digital ..... $ 49
WingMan Extreme Digital 3D ..... $ 51
WingMan Interceptor ..... $ 60
WingMan Force $122
Microsoft SideWinder
Standard ..... $ 33
Force FeedBack Pro $140
Genius
Max Fighter F31D ..... $ 47
Flight2000 F23 ..... $ 26
Flight2000 F12 ..... $ 12
Destiny
D4 ..... $ 23
D5 ..... $ 30
Quick Shot GenX 700k ..... $ 51
Quick Shot6222 3D ..... $ 43

ВОЛАНИ

Quick Shot Pro ..... $ 35
Destiny
PC Wheel ..... $ 68
PC Force Feedback $160
Logitech Wingman
Formula ..... $ 98
Formula Force Feedback $200

PC MANIA®

ВСИЧКО ТОВА И МНОГО ПОВЕЧЕ В МАГАЗИНИТЕ НА:

ул. "ЦАР ШИШМАН" №31
тел: 02/ 986 40 84

пл. "СЛАВЕЙКОВ" № 9
тел: 02/ 986 68 58

mtel.net

A Company of MobilTel

088 1000

INTERNET ПРЕЗ GSM И PALM

САМО ЗА 3 ЛВ. НА ЧАС!
без ДДС

ВСИЧКО, НАВСЯКЪДЕ!

За информация 088 10 10

www.mtel.net